
MÁS DE 200 JUEGOS ANALIZADOS CADA MES
Nº 21 650 ptas./3,90 euros
PlayStation
Power
BICHOS
Disney conquista de nuevo la PlayStation
¡ESTE MES UN ARCHIVADOR DE CD DE REGALO!
JUEGO DEL MES
NBA LIVE '99
La emoción del MEJOR baloncesto en la MEJOR consola del mundo
MC
8 414090 122771 00021
¡TRUCOS! ¡TODOS LOS MUNDOS DE TOMB RAIDER 3 AL DESCUBIERTO!




Orense, 34 -9º
28020 Madrid
Tel: 915 562 802
Fax: 915 562 835





28 Febrero 1999 N.º 21

# PlayStation Power

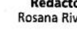
**¡La autoridad en los juegos de PlayStation!**




**Directora:**
Ana Cris Gilaberte



**Redactora:**
Rosana Rivero



**Técnico:**
Arnau Marín





**Redactor:**
Miquel López

**Redacción PlayStation Power:**
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 62
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

**Colaboradores:** Asunción Guasch, Alfonso Catena, Sonia Ortega, Carlos Robles, Carles Sierra, Albert Font, Roser Colet.

**Webmaster:** Amadeu Brugués. abrugues@mcediciones.es

**Maquetación electrónica:**
Lluis Guillén

**Corrección:** Manuel Casals

**Administración:**
MC Ediciones SA P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 60

**DIRECCIÓN EDITORIAL**
**Editora:** Susana Cadena
**Gerente:** Jordi Fuertes

**PUBLICIDAD**
**Directora de ventas:** Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
**Madrid:** Elena Cabrera. comercial.mad@mcediciones.es
Gobelas, 15 planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78
**Barcelona:** Carmen Martí. carmen.marti@mcediciones.es
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 62
**Publicidad Consumo:** Alba Fernández
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 61

**SUSCRIPCIONES**
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 Fax.: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 500 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 500 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 5.100 ptas. España; 6.995 ptas. Europa y 10.150 ptas. el resto del mundo.

**Filmación y fotomecánica:**
**MC EDICIONES**
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

**Impresión:**
**Rotographik – Giesa** Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

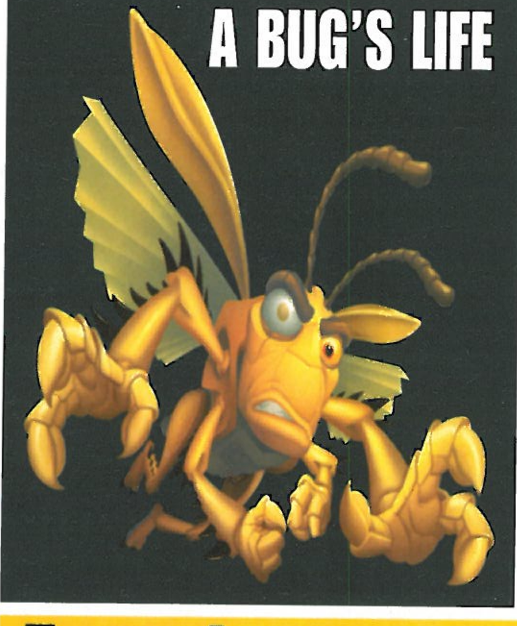
**Distribución:**
**Coedis S.L.** Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

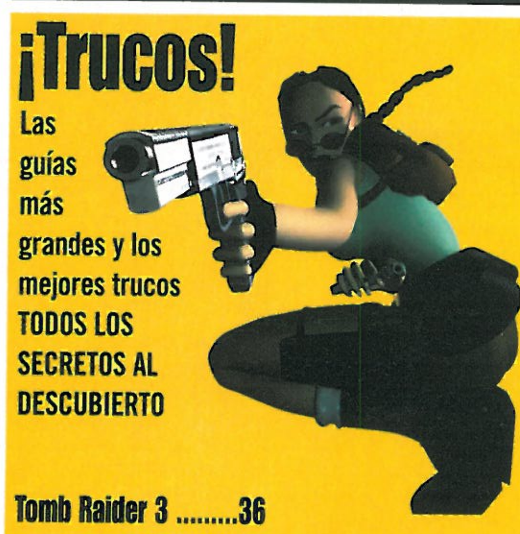
**Distribución Argentina:**
**CEDE, S.A.** Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

**Distribución México:**
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n.º 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

MC
**Edita: MC Ediciones, S.A.**
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63




## Análisis

**Disfruta con los análisis de algunos de los últimos lanzamientos.**




DEVIL DICE



MEGAMAN LEGENDS




## INTRO ........................ 8

Las últimas novedades en el mundo PlayStation. ¡Todo lo que necesitas saber!

## ANÁLISIS ................. 59

Michael Owen's WLS .......................... 60
Actua Golf 3 .......................................... 64
Megaman Legends.............................. 66
Knockout Kings.................................... 68
Devil Dice ............................................ 70
Rogue Trip ........................................... 72
Psybadeck. .......................................... 73
Rally Cross 2 ....................................... 74
Streak.................................................. 75
Tiger Woods ........................................ 76
Atlantis ............................................... 77
Soul Blade (Platinum) ......................... 78
Time Crisis (Platinum). ....................... 80
Oddworld: Abe's Oddysee (Platinum)... 82
A-Z Clasificados ................................. 88

## TRUCOS .................. 35

Tomb Raider 3 ................................... 36

## OTRAS SECCIONES

Concurso Atlantis .............................. 16
Concurso Colony Wars: Vengeance ..... 32
Forum Play ......................................... 84
Suscripción......................................... 86

# NBA LIVE '99





▲ Longley demuestra con qué facilidad penetra en el aro enemigo.

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

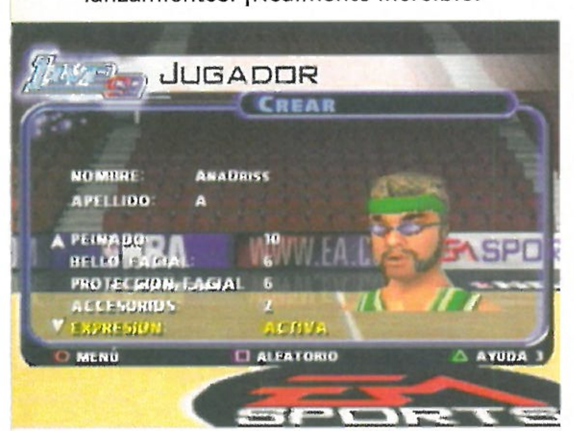
Jugadores: **1-8**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **Electronic Arts**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Multi-Tap/Vibration**

## Menudas caras

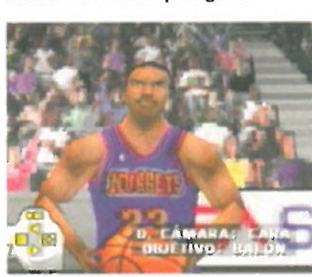
● Si tenemos que destacar un aspecto gráfico sobre todos los demás, es obligatorio hacer hincapié en el espectacular cambio que han sufrido las caras de los deportistas. Si en los demás juegos de baloncesto (incluidos los de esta misma saga) este aspecto quedaba absolutamente abandonado, en *NBA Live '99* alcanza cotas de altísima calidad. La desesperación, la alegría, la rabia, la histeria, el orgullo, la pavonería y muchos otros estados de ánimo y actitudes quedan perfectamente retratados una vez que los jugadores han realizado sus lanzamientos. ¡Realmente increíble!



▲ Nuestra aportación particular al mundo de la horteridad facial.



▲ El amigo Harper no parece ser demasiado sociable que digamos.



▲ Nada mejor que la concentración antes de realizar un lanzamiento.

## El 99 trae a nuestros hogares un juego repleto de espectáculo y deportividad.

**Los chicos de Electronic Arts no se detienen ante nada. Su pericia les obliga a lanzar, año tras año, un título de deportes que supere a las innumerables entregas anteriores. La NBA con todas, o casi todas, sus licencias no puede ser una excepción.**

A la gigantesca compañía canadiense parecen no afectarle los diferentes conflictos mundanos, y con la confianza que supone la realización del trabajo bien hecho, estos chicos han decidido pasar por alto las luchas en que está inmersa la liga de baloncesto profesional americana. Las diferencias entre jugadores y «propietarios» que han provocado el paro de la competición no son argumento suficiente para detener la maquinaria creadora de Electronic Arts. Cosa que es de agradecer ya que, si bien no podemos disfrutar de nuestros héroes lanzadores en las clásicas retransmisiones a horas intempestivas a través del televisor, por lo menos podremos calzarnos nuestras zapatillas de hacer deporte y saltar al parqué emulando a nuestros ídolos llegados del otro lado del Atlántico, gracias a nuestra querida PlayStation y a los creadores de la serie.

La competencia dentro de este tipo de simuladores es cada vez más reñida. Por un lado, existen los programas creados por Konami, la gigantesca empresa nipona llegó a su máximo apogeo con la incursión en el mercado de la saga *NBA: In The Zone*. Con su segunda, y última, entrega, Konami conquistó niveles altísimos de calidad, pero su producto, de marcado sabor arcade, no alcanzaba los logros conseguidos por Sony y su tríada bautizada como *Total NBA*. Estos productos siguen siendo de los mejores del género y tienen en la rapidez y espectacularidad su mayor aliciente. El contrapunto aparece de

## ¡TRUCOS!

● *Punto de vista*

Los diferentes puntos de vista de que dispones en este juego, te permiten acercar o alejar la acción mediante unas coordenadas que verás en el menú de elección de cámara. De esta manera, podrás contemplar a tus ídolos más de cerca. Igual que si estuvieras en la mismísima cancha o incluso mejor.

## El juego de nunca acabar

● Si algo saben hacer los chicos de Electronic Arts es redondear la faena. Nadie como ellos es capaz de proporcionar en un solo CD tantas y tantas posibilidades de juego y opciones. Gracias a tanta generosidad, los juegos de EA consiguen engancharte al Pad durante largo tiempo sin necesidad de que te enfrentes a un colega. O sea, que el autismo es posible (también) en los deportes de equipo.




▲ **Podrás modificar todas y cada una de las facetas del juego habidas y por haber**




▲ **La resistencia y la capacidad de tiro tampoco se librarán de tus caprichos.**

la mano de EA, con sus *NBA Live*. Estás ante la cuarta entrega de una serie que destaca por un mayor realismo y que elimina ciertos grados de la exuberancia mostrada en los títulos de Sony, sustituyéndolos por una competición llena de detalles (opciones) y una mayor veracidad en lo que a acción se refiere (realismo).

Durante el transcurso de los cuatro años que separan la primera versión de esta última, *NBA Live* ha ido sufriendo una metamorfosis constante con cada nueva entrega. Los gráficos han ido mejorando, las emociones subiendo de tono, el realismo aumentando considerablemente, las opciones creciendo en número y en calidad y, en definitiva, todo ha seguido un camino hacia la perfección.

Todo este trabajo por la búsqueda de la perfección parecía tocar techo con la versión del 98. En aquella tercera entrega, se consiguió llevar el deporte de la canasta hasta el punto más alto y una nueva entrega parecía no tener sentido en el panorama de software para PlayStation. Pero aquí es donde aparece la mágica mano de Electronic Arts y su increíble capacidad de superación. Si, como nosotros, eres de los que creían que no se podrían superar los antiguos logros de la saga, EA consigue, con un alarde de excelente dominio de la programación, demostrarnos que estábamos equivocados y que siempre queda camino hacia la perfección.

Puede que en una primera ojeada *NBA Live '99* te parezca demasiado igual a su antecesor, pero si profundizas un poco, te percatarás del avance que supone esta nueva entrega.

El primer cambio destacable es la incursión de nuevos comentarios completamente en castellano (por primera vez). Para ambientarte en este apasionante deporte, se ha escogido la voz del famoso An-

▲ **Otra muestra de poder por parte de los invencibles «toros» de Chicago.**

▲ **Los jugadores dan por hecho que el balón entrará en la cesta.**

▲ **La vista cenital ofrece una privilegiada perspectiva digna de *Kick Off*.**

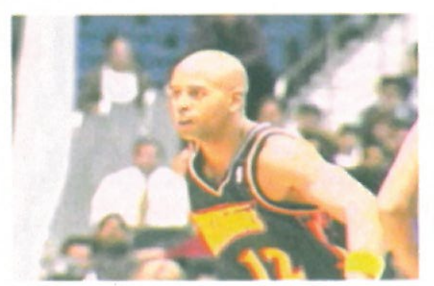
▲ **Bradley entra a canasta con una contundencia desmesurada.**

# Juego del mes

## NBA Live '99

### Show Time

● Los chicos de Electronic Arts son unos auténticos maestros en el arte de crear ambientes. La presentación y los intermedios son una prueba de ello. Además de estos puntos, hay que destacar las músicas, los sonidos y la voz de Andrés Montes, aspectos que te introducen de lleno en la liga profesional americana.



▲ La tensión del juego se hace patente en la presentación del juego.



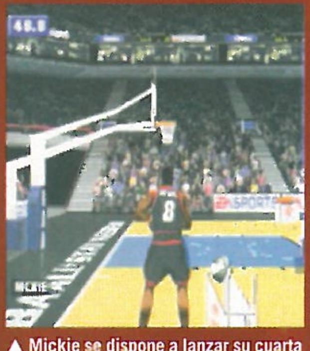
▲ Menudo tapón. Jugada made in NBA.



▲ La confusa silueta de la izquierda pertenece al poderoso Pat Ewing, el pivot de los New York Knicks.

### ¡Atrévete con la distancia lejana!

● Como ya sucedía en la versión del 98, en esta nueva entrega se ha incluido el famoso concurso de triples. Pero EA no se ha limitado a ofrecernos una competición contra la máquina, contra colegas o la posibilidad de escoger entre todos los jugadores de la competición. En esta ocasión, sus creadores nos han obsequiado con un buen número de cámaras, que convierten esta modalidad de juego en un auténtico espectáculo.



▲ Mickie se dispone a lanzar su cuarta pelota. Su media, por el momento, es buena.



▲ Este balón vale dos puntos. Tómate al menos media centésima para lanzarlo.



▲ Starks contempla el arco que dibuja su lanzamiento.



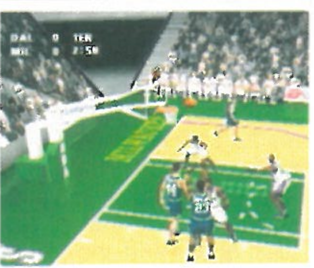

drés Montes. Seguro que muchos de vosotros lo conoceréis por su peculiar estilo de retransmitir con el que nos introduce en el apasionante universo de la NBA en las madrugadas del Canal +. Este primer, y más espectacular, cambio consigue, entre muchas otras cosas, una mejor introducción y vivencia del juego. Pero la cosa no acaba aquí.

El apartado gráfico también ha pasado por el quirófano. Uno de los aspectos más destacables atañe a las texturas utilizadas en los jugadores. En esta versión, te encuentras ante una texturación más fina que permite distinguir perfectamente cada músculo de estos súper atletas.

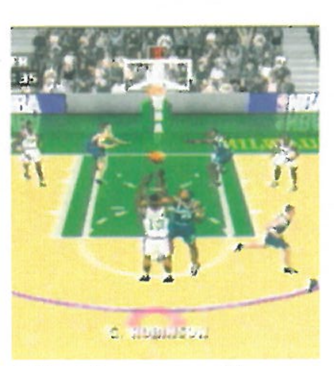
*NBA Live '99* supone un exquisito trabajo realizado sobre las expresiones faciales de los jugadores. Éstas son muy variadas y en muchos casos tan divertidas que te olvidarás por completo de la acción.

Las caras de júbilo o decepción mostradas por los jugadores son la consecuencia directa de la acción. Una acción que ha sufrido un cierto retoque en cuanto a velocidad se refiere. La intención de EA parece clara, con esta ligera variación en el ritmo ha intentado un mayor control sobre el juego. Su objetivo se ha cumplido y ha conseguido eliminar muchos de los barullos típicos del género y sobre todo ha logrado eliminar comentarios del estilo: «¿dónde está la pelota?» Aunque este cambio puede tener sus detractores, sobre todo entre los amantes de la velocidad incontrolada.

Como siempre en los juegos de Electronic Arts, las opciones tienen un puesto de honor en este CD. A las de siempre se han añadido un par de posibilidades de lo más curioso. La primera de ellas es la de participar en un partido controlando únicamente a un jugador (¿te suena *Libero Grande*?). De esta manera, podrás experimentar la sensación de un juego más realista. La segunda novedad atañe al diseño de los jugadores. En esta versión, se ha incluido la posibilidad de definir y editar equipos. Se trata de una opción curiosa y llena de posibilidades que, aunque no afecte al transcurso del juego, por lo menos aumenta las posibilidades de diversión para un solo jugador. Jugar solo es divertido, pero hacerlo con colegas es alucinante. Como viene siendo habitual puedes compartir las emociones que surgen en este deporte con hasta ocho amigotes. Esta opción sigue siendo la más divertida, intensa y antisocial (sobre todo si no soportas perder y tienes una recortada a tu alcance).



▲ Se ha creado una expectación máxima tras el lanzamiento del balón.



▲ ¡Ha estado a punto de recibir un tremendo tapón!

Estamos ante la mejor entrega de una serie que atesora calidad en cada una de las versiones. Para muchos los cambios no serán suficientes, otros preferirán la velocidad de la saga *Total NBA* pero no cabe ninguna duda de que se trata del juego más realista que existe sobre el deporte de la canasta. PSP



PlayStation Power

*NBA Live '99* es la mejor entrega de la saga, lo que es decir mucho. La ajustada dificultad, las innumerables opciones, los gráficos (ligeramente mejorados), los divertidos comentarios en castellano y el alto nivel de realismo lo convierten en un auténtico número uno.

| A FAVOR | EN CONTRA |
|---|---|
| + Los comentarios en castellano | − ¿Gustará a todo el mundo la ralentización de la acción? |
| + Las múltiples opciones | − Quizá los cambios no sean suficientes para los más exigentes |
| + Su grado de realismo | |
| + Un mejor control | |

**Puntuación 93%**

# ROGUE TRIP
*Vacation 2012*

12 ESCENARIOS EXPLOSIVOS, 9 NORMALES Y 3 DE BONUS

15 VEHICULOS Y PERSONAJES ABSOLUTAMENTE DESQUICIADOS

MODO 2 JUGADORES A PANTALLA PARTIDA... ¡SALVAJE!

DIVERSOS OBJETOS Y POWERS-UP PARA RECOGER

## ¡¡ES HORA DE TOMARSE UNAS VACACIONES!!



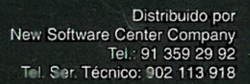















# Intro

## Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

**PRIMER CONTACTO**

Una fantástica guía que te conducirá por los mejores y más sorprendentes títulos venideros

● Especial

# PlayStation

## No hay confirmación oficial, pero sí mont

● Últimas noticias

### PS 2: ¡a finales del 2000!

El presidente de Sony Computer en España habla sobre la PlayStation

Llora, oh pecador. Las consecuencias del efecto 2000 se habrán desatado en los PC de medio mundo, atravesaremos de nuevo el empalagoso ciclo del turrón, más de 500 días llevará el euro vampirizando a la peseta antes de que tus ojos puedan contemplar la venida de Nuestra Señora PlayStation 2.

Nuestra hermana *PlayStation Magazine* se deslizó de puntillas en las dependencias de Sony Computer España para interpelar a su presidente a puerta cerrada sobre el pasado, presente y futuro de la mejor consola del mundo.

Sobre el futuro, que es siempre lo más interesante (y, si no, pregunta a los videntes televisivos del 906), James Armstrong concretó una cifra: 1,350.000 usuarios españoles de PS se esperan para marzo de este mismo año. Y otra: 2,400.000 consolas se habrán vendido en nuestro país en marzo del 2000.

Sin embargo, no será hasta finales del famoso 2000 cuando se produzca la natividad peninsular del segundo prodigio de hardware de Sony, la denominada PS 2. De acuerdo, esperaremos, pero: ¿cómo será? Buena pregunta, difícil respuesta: «Lo que sí puedo decir es que será totalmente distinta a la consola que tenemos en la actualidad, y hay muchas probabilidades de que sea compatible hacia atrás con los títulos ya existentes. PSP

● James Armstrong, presidente de SCE España.

La tan pregonada fecha en la que debía producirse el anuncio oficial de la PlayStation pasó sin pena ni gloria, por mucho que nos pese. Todos esperábamos que Sony respondiera al reciente lanzamiento de la Dreamcast de Sega en Japón pero, ya sea porque Sega no para de lanzarse piedras a su propio tejado con una oferta para su consola nueva de lo más pobre, o bien porque Sony no quería enturbiar su mejor campaña navideña hasta la fecha, el anuncio no se produjo. Como siempre, no sabemos por qué, pero lo cierto es que tras la fecha del «no acontecimiento» el alud de nuevos datos sobre la secuela de la PlayStation ha adquirido más fuerza que nunca.

Ya podemos hablar de la configuración del chip. Sony ha unido sus fuerzas a Toshiba para desarrollar un chip para la sucesora de la PlayStation. El rumor se originó en Tokio a principios de noviembre, pero Sony, aunque ha confirmado la existencia de tal colaboración, no pretende hacer declaraciones oficiales hasta más adelante.

¿Estás preparado para más chismorreos? Pues sigamos, en este caso con el nombre. Últimamente se barajan tres posibilidades: PlayBase (a nosotros nos recuerda demasiado a cierta revista picante), PlayStation 2 (el de siempre) y PlayStation 2000 (que, según parece, será el definitivo). PlayBase es la denominación que aparece en el Web de Internet de GameSpot, pero no revelan la fuente (apostaríamos lo que fuera a que se lo han inventado ellos mismos), mientras que la propia Sony propició los rumores sobre los nombres de PlayStation 2/PlayStation 2000 al registrar ambos como direcciones de Sony en la red (no te emociones, que todavía no están en funcionamiento).

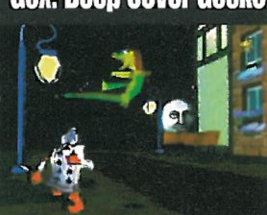
También hay rumores sobre la fecha de lanzamiento. Algunas fuentes «fidedignas» desde Japón apuntan a un lanzamiento simultáneo en todo el mundo para la PlayStation 2000 (de momento llamémosla así) antes de las Navidades del próximo año. De este modo, coincidiría con el lanzamiento en Estados Unidos y Europa de la Dreamcast y así podría competir de igual a igual en todo el mundo además de en Japón. Cuesta tragárselo, pero estos confidentes rara vez se equivocan. Lo que sí está claro es que la sucesora de la PlayStation será más potente que la Dreamcast. Uno de los

## A Bug's Life



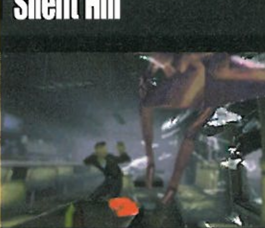
● Tu personaje, la hormiga Flik, puede pulular a su antojo por un mundo tridimensional, y vaya pedazo de mundo. Este encantador juego de plataformas hará las delicias de los más jóvenes y de los que ya no lo son tanto.

## Gex: Deep Cover Gecko



● Este título está repleto de referencias a la cultura popular, ya sea de la televisión o de las películas. Gex puede bucear, planear, practicar *snowboard*, controlar tanques y montar a todo tipo de bestias.

## Silent Hill



● Un mes más entre nosotros. No descansaremos hasta que tengamos en nuestro poder uno de los juegos que se prevén más sangrientos de 1999. Esto sí que es terror. ¡Queremos más!

## Ridge Racer Type 4



● Uno de los Product manager de Namco nos revela algunos de los secretos mejor guardados de este título. ¿Se trata como se dice del mejor juego de carreras que se ha visto jamás para PlayStation? Hagan sus apuestas.

## Legacy of Kain 2: Soul Reaver

● Es una aventura en 3-D al 100% que deja atrás para siempre a esos estúpidos *sprites* con un enfoque superior. Puedes saltar, planear y correr hacia donde quieras, a la vez que te dedicas a chupar sangre por doquier.

# 2000?

# es de rumores

peces gordos de Sony, Ken Kutaragi, ha revelado los planes que la compañía tiene para la PlayStation 2000 en una entrevista. Según cuenta, «los gráficos de los videojuegos de hoy día tienen el mismo aspecto que los gráficos de ordenador. Nuestro objetivo final es una calidad gráfica similar a la de una película que haga que el jugador potencial ni se preocupe ni sea consciente de que lo que en realidad está viendo son gráficos de ordenador». De acuerdo, Ken, lo hemos entendido. Lo que buscas son gráficos que tengan mejor aspecto que los actuales.

Si no hemos hecho que cesen tus pesadillas, tranquilo. En los números de los meses sucesivos seguro que dispondremos de más noticias concernientes a la PlayStation 2000. Esperemos que los chicos de Sony nos ayuden a confirmarlas PSP

### Toma nota

● **Características de la consola extraídas de Internet** (nunca se sabe)

| | |
|---|---|
| **CPU:** | 266-400 MHz |
| **Chip de gráficos:** | 4 millones de polígonos por segundo |
| **Procesador de sonido:** | Por confirmar |
| **Memoria principal:** | 24 MB (SDRAM), 6 MB (RAM de texturas) |
| **Unidad de CD:** | DVD (32 velocidades) |
| **Módem incorporado:** | 56 Kbps |
| **Resolución:** | 640 x 480 en colores de 16 bits |

● Noticias

# ¡Indy casi acabado!



Desenfunda el látigo, porque LucasArts ha dado en el clavo con el regreso del arqueólogo aventurero

Si se llamara *En busca de la idea perdida que nosotros tuvimos primero* nadie se extrañaría, porque basta un simple vistazo a *Tomb Raider* para darse cuenta de que Lara Croft en realidad es Indy pero con un trasero que quita el hipo. En estos momentos, la aventura del viejo profesor ya está casi acabada. Es una carrera contra el tiempo para recuperar la antiquísima Máquina infernal que dota de poder a su poseedor antes de que lo hagan los soviéticos. En su periplo, Indy deberá sortear rápidos de vértigo, descender en vagones de mina o verse inmerso en persecuciones en *jeep* hacia la Torre de Babel. Si consigue ser la mitad de fascinante que la excelente trilogía fílmica, seguro que puede convertirse en el juego del próximo verano. PSP







● ¿El Templo maldito o una Iglesia con un problema de lava? Tú decides.

Puesta al día

# Legacy Of Kain 2: Soul Reaver

Puede que Blade o Drácula te hicieran temblar de miedo, pero eso no es nada comparado con este festín hemoglobínico de vampiros. Empieza a temblar, pobre infeliz...



▲Raziel va en busca del endiablado Nosgoth, al que debe reclamar.

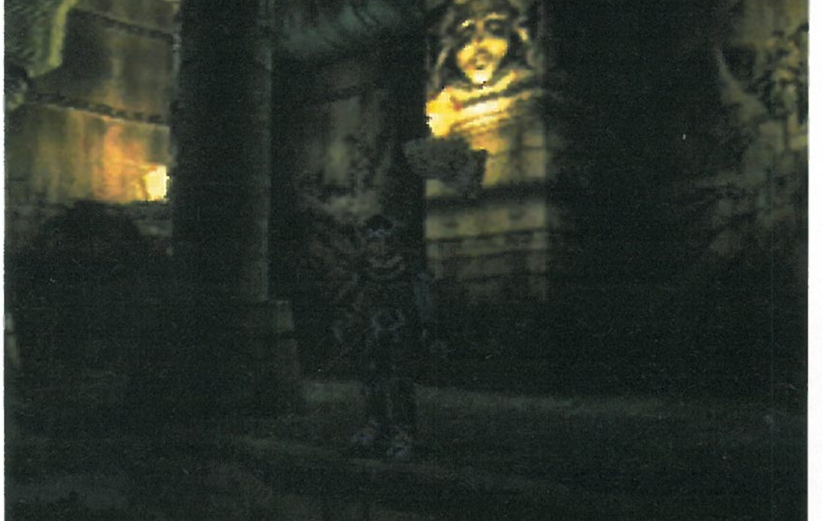
Este juego te va a encantar. El *Legacy of Kain* original era terriblemente malo pero inevitablemente adictivo a la vez, ya que una vez empezabas, no podías parar de chupar la sangre de todo bicho viviente que se cruzara en tu camino. Pero también evocaba demasiado a un juego para MegaDrive, y eso no ayudaba demasiado. Ahora eso se acabó.

Se han realizado un montón de cambios para su mejora. *Soul Reaver* es una aventura en 3-D al 100%, y deja atrás para siempre a esos estúpidos *sprites* con un enfoque superior. En la piel de Raziel, uno de los primeros lugartenientes de Kain, puedes saltar, planear y correr hacia donde quieras, a la vez que te dedicas a chupar sangre por doquier.

Por lo tanto, *Soul Reaver* es toda una novedad. No se trata de la típica y manida mezcla de viejos títulos. Y puede que no tenga demasiada importancia, pero el juego se descarga continuamente del CD a medida que avanzas, por lo que no se produce ningún corte de acción ni tienes que esperar las consabidas pantallas de carga. ¿Por qué no se les ocurrió a los creadores de *Tomb Raider 3*?

Podríamos estar ante un auténtico competidor para Lara. Con una trama estupenda y unos gráficos impresionantes, sin duda será un candidato muy serio al trono de la aventurera damisela. ¡Y ya está casi acabado! Estupendo. PSP





▲ ¿Ves la luz de las paredes? Es sólo un ejemplo de los maravillosos efectos que abundan en el juego. El entorno oscuro y misterioso de *Legacy of Kain: Soul Reaver* es una pasada.

▲Sí, se trata de otra aventura en tercera persona. Pero esta vez es muy buena, palabra.

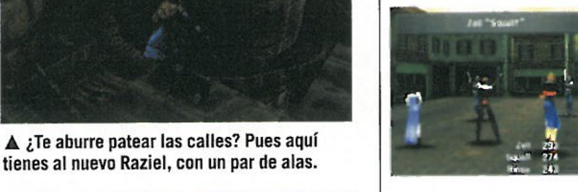
▲ Te pasarás casi todo el tiempo luchando contra cinco clanes de vampiros.

**ÚLTIMAS NOTICIAS**

● *La peli de Final Fantasy*

Las noticias sobre *Final Fantasy* nunca paran. Square ha anunciado de forma oficial el desarrollo de la tan esperada película sobre *Final Fantasy*. El proyecto aparecerá allá por el año 2001 y el guión corre a cargo de uno de los guionistas de *Apollo 13*, Al Reiner. Muy pronto, todo el mundo volverá a enloquecer con la fiebre de *Final Fantasy*.

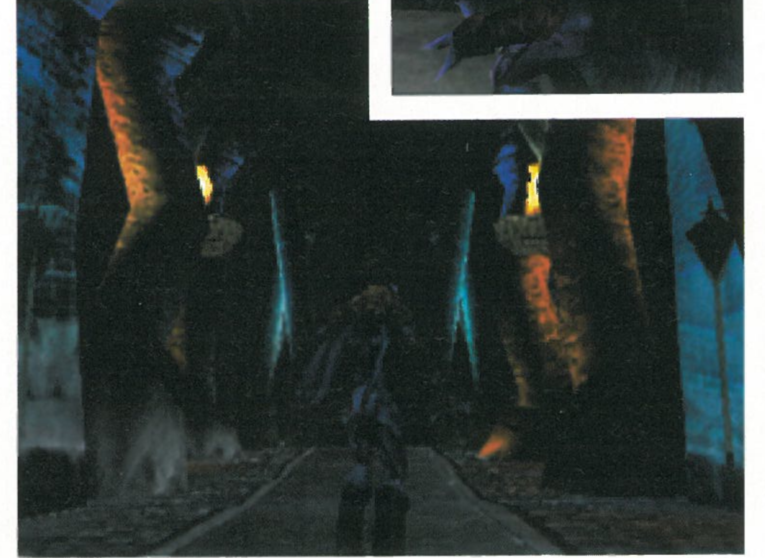
▲ **El turbio submundo de Nosgoths. Genial.**



▲ **¿Te aburre patear las calles? Pues aquí tienes al nuevo Raziel, con un par de alas.**



▲ **El sistema de lucha es sencillo. Tan sólo debes localizar al enemigo y acabar con él.**



▲ **A lo mejor el trasero de Raziel no sea tan curvilíneo como el de Lara Croft, pero puede que se deba al hecho de que murió y luego resucitó como un vampiro. ¿Qué más quieres?**

● Puesta al día

# Final Fantasy VIII

## ¿Quieres saberlo todo sobre la secuela del mayor juego de PlayStation de todos los tiempos?

Tras las noticias sobre *Final Fantasy VIII* del mes pasado, pensábamos que en el cuartel general de Square se respiraría tranquilidad durante un tiempo. ¡Cuán equivocados estábamos!





Se ha revelado la existencia de dos personajes nuevos, además de nuevos vehículos y una fecha de lanzamiento en Japón.

Toma asiento y escucha. Cid es ahora el presidente del Jardín de Baram, y Kisutisu es un profesor modelo. Pueden alquilar vehículos y dar paseos por ahí, e incluso tomar el tren si no les apetece conducir. Se dice, se comenta, se rumorea que podrás disfrutar de él en *cuatro* maravillosos CD. Empieza a ahorrar.



● Puesta al día

# G-Police 2

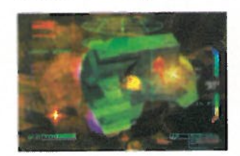
## La G sin duda se refiere a «Grande». Palabra

Si pensabas que *G-Police* era bueno, estarás encantado de saber que la secuela es muchísimo mejor. Tal y como lo oyes.

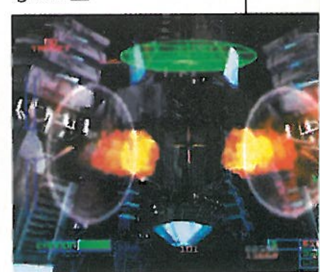
Hay un montón de misiones nuevas mucho más complejas que debes completar, más naves y cantidad de sistemas solares que tienes que explorar y conquistar.

Pero todo esto seguro que ya te lo imaginabas. Lo que de verdad te interesará es el estupendo aspecto que poco a poco va tomando forma. Los gráficos son impresionantes, y vienen refrendados por una estupenda banda sonora, mogollón de diálogos intercalados y misiones no lineales de órdago.

En otras palabras, en *G-Police 2* podrás jugar a tu aire. Y eso es lo que nos gusta.



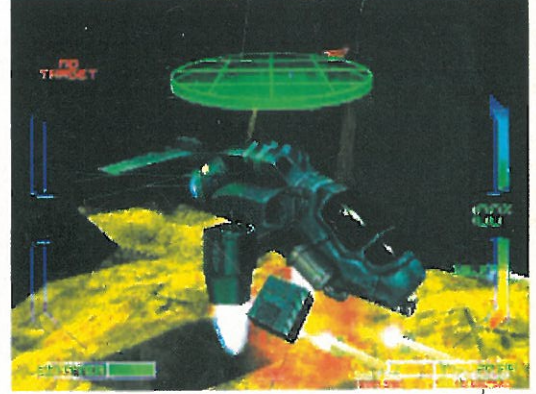
▲ **Hay un montón de escenas de vídeo dignas de una película del género.**







▲ **Seis finales diferentes. No se les ocurre ni a los guionistas de *Médico de familia*.**



▲ **En *G-Police 2* hay más de 50 naves, pero lo mejor de todo es la forma en que se desplazan en comparación con la primera entrega. Es mucho mejor.**

Puesta al día

# Bichos

## Esta pequeña preciosidad no parará de darte la tabarra para que juegues una y otra vez sin parar

Casi todos los trabajos de Disney Interactive parecen tocados por el Rey Midas. Sólo tienes que ver sus películas para comprobar la enorme calidad de la producción de cada título. Su último proyecto, *A Bug's Life* (que en España se llamará *Bichos*) es otra película generada íntegramente por ordenador en la línea de *Toy Story*, de cuya realización se encargan esos grandes maestros de la animación por ordenador que son los chicos de Pixar.

Ahora la PlayStation va a recibir su dosis de acción gracias a un juego con el mismo nombre. Los resultados son brillantes. Tu personaje, la hormiga Flik, puede pulular a su antojo por un mundo tridimensional, y vaya pedazo de mundo.

También se ha de decir que puede que unos gráficos tan coloristas y evidentes y una jugabilidad tan sencilla tan sólo atraigan a la audiencia más joven, pero seguro que hasta el más veterano podrá apreciar la acción. No falta ni uno solo de los elementos tradicionales de un juego típico de plataformas. Debes recoger *power ups* y señales, hacerte con vidas extra y matar a los enemigos con



▲ Te encontrarás por primera vez a los temibles saltamontes en los túneles que hay bajo la tierra natal de Flik.

▲ Una de las novedades de este título es la utilización de la semilla de un diente de león.

▲ Todas las plantas del fondo se agitan al viento. La atención por el detalle es increíble.

▲ La animación de Flik es una pasada, y gustará tanto a niños como a adultos.

▲ El nivel de la ciudad te permite darte cuenta de lo pequeño que eres en realidad.



el inefable salto atontador.

A decir verdad, Flik es una hormiga muy movida. Si se te ocurre dejarla a su aire, no para de mirar alrededor o de hacerte gestos para que te des prisa. Pero aún son mejores los ingeniosos chistes con los que intervendrá al ejecutar diferentes acciones o al entrar en contacto con los otros insectos del mundo.

En cada nivel se incluye alguna escena de vídeo de la película original, de modo que puedes progresar por la trama con toda precisión. PSP

● Primer contacto

# Monaco Grand Prix 2

## Parece que la Formula 1 no agota sus posibilidades de explotación. ¿Tenías dudas al respecto? Ubi Soft te las aclara

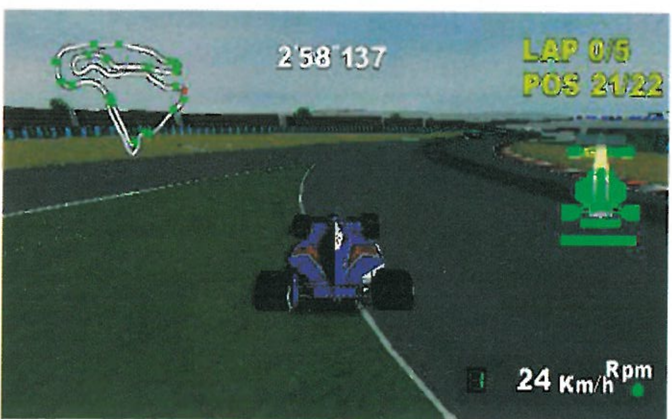
Los chicos de Ubi Soft parecen querer especializarse en juegos de deportes. En su catálogo puedes encontrar los más que notables simuladores de tenis *Tennis Arena* y *All Star Tennis '99,* además del divertidísimo juego de conducción *S.C.A.R.S.*

Pero como dice la voz popular: «Nunca serás una buena empresa creadora de juegos de deportes hasta que no tengas un buen simulador de Formula 1.» Ubi se ha aplicado concienzudamente para reafirmar este viejo dicho y en breve lanzará al mercado *Monaco Grand Prix 2.*

Este juego de conducción viene avalado por los derechos adquiridos sobre el circuito situado en la costa azul mediterránea. Tranquilos. Que no cunda el pánico, porque los creadores de este juego han incluido todos los demás circuitos del campeonato del mundo de Formula 1. Todos ellos siguen a la perfección el patrón original y con todo lujo de detalles gráficos. ¿Te vas recuperando? ¿Respiras con normalidad?

En *MGP2* encontrarás 11 equipos con sus respectivos conductores que, aunque no son los auténticos, sus siglas guardan cierta relación con los Shummaker y compañía (¿te suena *ISS Pro '98*?). Podrás editar tus propios equipos, participar con un colega a pantalla partida, y si sois tres usando el cable de enlace, tendréis la posibilidad de entrenar con un modo Fantasma de lo más logrado, y todo ello a 31 cuadros por segundo, que no esta nada mal. La cosa promete bastante y aquí, en la redacción de *PSP*, no paramos de frotarnos las manos a la espera del juego definitivo, que iluminará y despeinará a más de un redactor incondicional de Llongueras.

A Psygnosis le ha salido un competidor de calidad, dispuesto a arrebatarle la condición de número 1. ¿Cómo terminará la carrera? La respuesta, próximamente. PSP




▲ La visión subjetiva; uno de los puntos fuertes de *MGP2.*




El aspecto del juego es fenomenal. Sus competidores empiezan a temblar.

● Puesta al día

# Street Fighter Alpha 3

## La acción de Street Fighter es el cuento de nunca acabar. Llega ahora la enésima secuela

Es difícil encontrar otra saga como ésta que lleve tanto tiempo dando caña y con tanto éxito. Los títulos de *Street Fighter* se suceden año tras año, y hay toda una legión de fans que colaboran a explotar el mito desde los lejanos días de las máquinas de 16 bits.

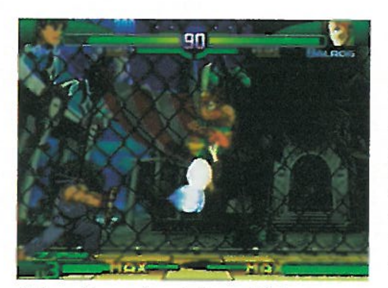
En lugar de decantarse por la rama tridimensional de su peculiar árbol genealógico, *Street Fighter Alpha 3* vuelve a la vieja tradición de los juegos de lucha en 2-D. Hay un montón de novedades y una lista enorme de personajes para elegir (en total, más de 25). Con eso hay más que suficiente para que hasta el seguidor más exigente quede satisfecho. Para empezar, tenemos el nuevo sistema de Barra de potencia de defensa mediante el cual, cuanto más bloquees los ataques de tus rivales, más disminuirá esta barra en concreto. Al final, puedes llegar a quedar del todo indefenso. De este modo, se apuesta por una táctica más ofensiva.

*Street Fighter Alpha 3* también te permite elegir un movimiento especial antes de cada pelea que puedes llevar a cabo durante el enfrentamiento. Hay diferentes tipos de movimientos, desde el X-ism, que te ofrece un combo súper potente hasta el A-ism, que conlleva una larga retahíla de súper combos.

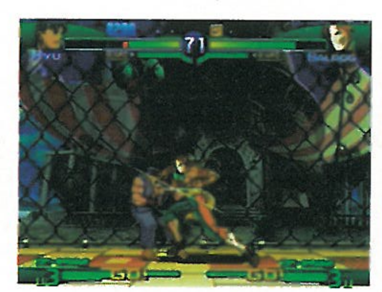
*Alpha 3* será compatible incluso con la PocketStation. Los jugadores podrán elegir a un personaje para luchar contra otro y adquirir una experiencia y una potencia que podrá desarrollar a posteriori en la PlayStation. No está nada mal. PSP




▲ En *Alpha 3* hay muchos más combates aéreos. En más de una ocasión los personajes volarán como pajarillos.




▲ Los más experimentados podrán hacerse con un mando y lanzarse a las peleas sin más.




▲ No falta ni uno solo de tus personajes favoritos, con todos esos movimientos que tanto te gustan...




▲ Los movimientos especiales «ism» suponen una novedad interesante. Pero deberás practicar.




▲ Se rumorea que en *Alpha 3* habrá más animaciones que nunca.

**● *Metal Gear de bolsillo***

Parece ser que ni siquiera el intocable *Metal Gear Solid* puede sustraerse al poder de la poderosa maquinaria mercantilista. A lo largo de este año, saldrán a la venta los muñecos de Solid Snake y compañía.

McFairlane Toys, creadores de muñecos tan conocidos como los de *Expediente X*, serán los encargados del diseño. Desde Revolver Ocelot a Snake, seguro que no faltará ni uno solo de los personajes armados hasta los dientes de este juego.

**● *Alunizaje con retraso***

Working Designs, la empresa encargada del desarrollo del juego de rol *Lunar*, ha confirmado que su título no verá la luz hasta mediados de este año. La compañía se ha excusado diciendo que carecía de herramientas clave para el desarrollo y que ha sufrido ciertos reveses a la hora de grabar la banda sonora en inglés.

**● *¿Alguien quiere jugar a Macross?***

Bandai se dispone a lanzar *Macross*, un *shoot 'em up* en 2-D *anime* para PlayStation. En sus orígenes, era un título para Saturn y, a excepción de algunas escenas de vídeo nuevas, se supone que la versión para PlayStation será una copia idéntica.

● Primer contacto

# Gex: Deep Cover Gecko

## El astuto lagarto de la PlayStation vuelve a la carga en el pellejo del único súper espía de sangre fría del mundo...

La última vez que tuvimos noticias de Gex, fue a través de su último juego, *Gex 3D*. Tuvo un éxito tan inmediato que ocupó los primeros puestos de las listas durante bastante tiempo. *Gex: Deep Cover Gecko* viene dispuesto a seguir la tradición pero con un nuevo aspecto.



**▲ «Quieto, guate.» Cactus, polvo por doquier, sombrero mexicano... Nadie diría de dónde viene...**

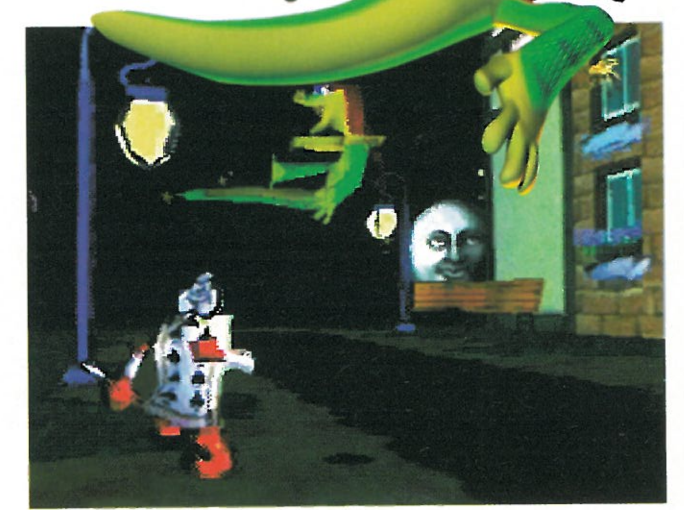
En esta ocasión, nuestro agente secreto por libre debe seguir la pista de la preciosa Agent Xtra, que ha sido raptada por Rez, el archienemigo de Gex. Como ya viene siendo tradición, el título está repleto de referencias a la cultura popular, ya sea de la televisión o de las películas.

La lista de novedades es interminable. Gex puede bucear, planear, practicar *snowboard*, controlar tanques y montar a todo tipo de bestias. El sistema de cámara también se ha mejorado. Los jugadores de la entrega anterior recordarán que algunos enfoques de cámara podían resultar de lo más frustrante, por lo que ajustes de este tipo siempre son bienvenidos. Además hay dos jugadores nuevos cuyas animaciones son también una novedad. Aparte, tenemos mundos nuevos para que puedan explorar a su antojo siguiendo la tradición plataformera.

Entre los diferentes mundos puedes ver a los Piratas del Caribe, una peculiar versión del Polo Norte con un Santa Claus diabólico aún más peculiar, un mundo de cuento de hadas en el que aparece el Humpty Dumpty de *Alicia en el país de las maravillas* bailando *breakdance*, un mundo de *Spaghetti Western* al estilo de Clint Eastwood y un sector militar denominado Salvar al soldado Gex.

Los fans de *Los vigilantes de la playa* estarán encantados de saber que la agente Xtra no es otra que la espléndida Marliece Andrada. Andrada aparece en *Gex: DCG* en algunas suculentas escenas de vídeo, ya que debe comunicarse con Gex a lo largo de todas sus misiones y travesuras.

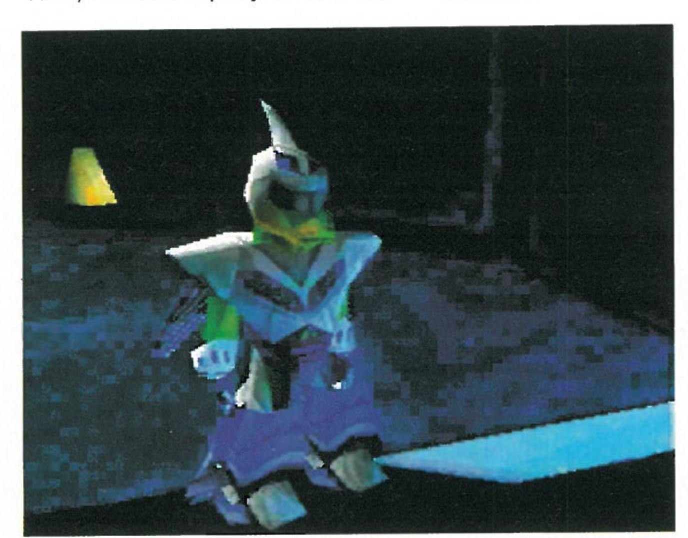
Se han diseñado más de 60 enemigos especiales para complicar la vida en todo lo posible a nuestro héroe en su andadura. Gex adquirirá unas 25 personalidades diferentes a lo largo de toda la aventura. De momento, *Gex: DCG* tiene una pinta estupenda. PSP



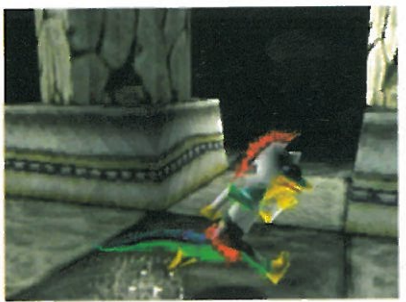
**▲ El aspecto de Gex ha cambiado por completo. Es mucho más grande que en entregas anteriores.**



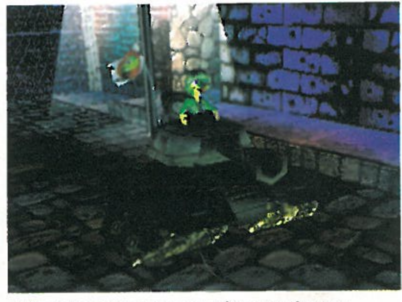
**► Los camellos son una de las muchas criaturas sobre las que Gex puede montar.**



**▲ Los personajes son de lo más original. Este parece un cruce entre el pato Lucas y C3-PO.**



**▲ Gex cuenta con un disfraz adecuado para cada ocasión. Como puedes ver, ahora se encuentra en Roma.**



**▲ Un tanque nunca va mal. Sirve para buscar aparcamiento con rapidez o para acabar con el enemigo de un plumazo.**

# Concurso

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 15 JUEGOS ATLANTIS

CONVIÉRTETE EN AGATHA CHRISTIE/POIROT CON PLAYSTATION POWER

# Atlantis

Secrets d'un monde oublié

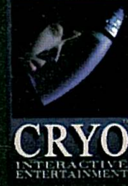


Si eres un fan de las leyendas y los misterios. Si Agatha Christie y Poirot son dos de las personas en las que te gustaría reencarnarte en un futuro. Si las pirámides de Egipto son el lugar donde deberíamos buscarte en el caso de que desaparezcas sin dejar rastro. Si tu inteligencia y tu paciencia te permiten resolver los enigmas que a otros les colapsan el cerebro... Éste es tu juego: **Atlantis**, basado en la leyenda de la Atlántida y en la desaparición de la Reina del Continente Perdido. No pierdas tu precioso tiempo y toma papel y boli, concursa y gana.

**Virgin y PlayStation Power** sortean 15 juegos **Atlantis**.

Pero antes de embarcarte en busca de aventuras, debes acertar la respuesta a la cuestión que te planteamos este mes. Contesta a la pregunta que te formulamos y envíanos tus datos antes del día **15 de febrero**.

Virgin INTERactive




## Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

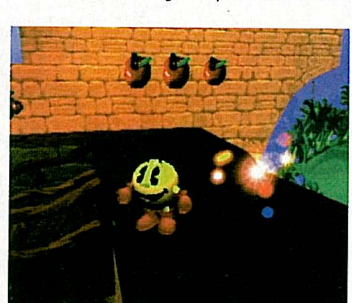
Primer contacto

## Pacman 3D

### Si pensabas que Pacman estaba retirado en el olimpo de los videojuegos, estabas muy equivocado

Menciona el nombre de *Pac-Man* a algún *hippy* carroza de los videojuegos y acto seguido se dibujará en su rostro una sonrisa ilusionada. De todos es sabido que *Pac-Man* ocupa un lugar privilegiado en el corazón de los jugadores, justo al lado de su mamá y su lata de cola. Son unos sentimentaloides.

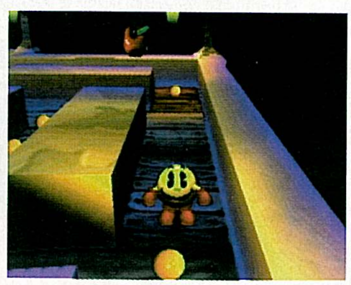
Y ahora, la vieja bolita amarilla está a punto de irrumpir en la escena PlayStation. Pero no tengas miedo, que no se trata de otra recopilación de juegos clásicos. Don Pacman vive ahora en un mundo poligonal en 3-D, y se dedica a rebotar por plataformas y a tragarse a los enemigos con una gula que parece no tener fin. Lo que no sabemos es si Crash ya ha empezado a temblar. PSP



▲ ¿Es que nunca se cansa de sonreír? El guisante hepatítico goza ahora de completa libertad en un entorno en 3-D.



▲ Ahora cuenta incluso con un ataque botante al estilo de *Mario*. Estos chicos de Namco siempre dan en el clavo.



▲ *Pac-Man* no sería *Pac-Man* sin un buen laberinto.

Primer contacto

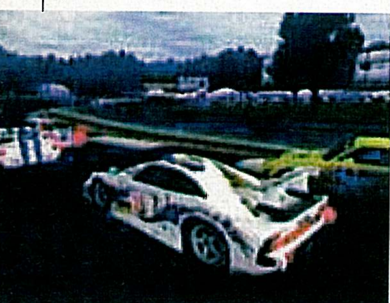
## Sports Car GT

### GT estaba muy tranquilo en su trono; pero aquí llega otro serio competidor

El mundo de la PlayStation se ha vuelto loco con tanto clon de *Gran Turismo*! Tenemos *Ridge Racer 4*, que es una preciosidad, y ahora EA se prepara para saltar al ring con toda su potencia.

El único fallo de *Gran Turismo* era que no incluía coches de marcas europeas. *Sports Car GT* rectifica este gran error. Ya no deberás soñar con Porsches y BMV. Y lo que es mejor, podrás manipular el vehículo que elijas a tu antojo

Es más, para que la c
poquitín más interesant
rrer con cualquier coch
contra los de tus compa
especie de carrera para



▲ Todavía no hemos visto el enfoque desde dentro del coche, pero seguro que se incluye en la versión final.



▲ No hay nada como el olo
quemado de buena mañana.

Primer contacto

## Tai-Fu

### A la caza del tigre de Malasia

El instinto animal salta a la palestra de la PlayStation con este salvaje programa creado por DreamWorks Interactive. La aventura te pone en la piel de Tai, un joven tigre de zarpas afiladas. Sobre nuestro héroe ha caído la grave acusación del asesinato de los Monjes Panda. Esta calumnia ha sido esparcida por el malvado de turno, que en esta ocasión se llama Dragón Master. En este punto empieza una aventura repleta de plataformas y de luchas entre bestias.

Tai ha decidido limpiar su nombre vengando a los indefensos pandas de las hordas asesinas.

El título posee unos decorados tridimensionales de lo más espectaculares, llenos de unos efectos de luz de verdadero lujo. Tai podrá realizar innumerables golpes, contra todo tipo de fieras salvajes. Un mapeado extenso y variado hace de este producto una de las promesas de los próximos meses. Habrá que esperar que se confirmen las predicciones. Paciencia. PSP



▲ El valiente Tai está a punto de convertir a su enemigo en un pollo frito.

Primer contacto

## Asterix And The Special Potion

### En busca de la poción mágica

El galo más famoso de la historia ha decidido aparecer (ya era hora) en un programa creado

juego conviven las fases de estrategia con las de plataforma pura y dura. Tu objetivo consistirá en con-

## ÚLTIMAS NOTICIAS

● *Dragon Valor*

Los de Namco están que no paran. Su juego de rol en 3-D, *Dragon Valor*, cuenta con algunas novedades muy interesantes. Durante los combates podrás esquivar, agitarte, escurrirte y saltar para evitar sufrir daños mientras sueltas mandoblazos a diestro y siniestro. Además también podrás transmitir tus habilidades a tu vástago. Cuando ya tengas esposa podrás tener niños para que sigan la tradición de la lucha contra los dragones. La pericia de tu hijo dependerá de con quién te cases y del escenario en el que te encuentres. Si estuviéramos en tu lugar, apostaríamos por una especie de Brigitte Nielssen.

● *Mascota educativa*

Dorling Kindersley, especialistas en software educativo, se están planteando la posibilidad de crear títulos para PlayStation. Teniendo en cuenta la gran cantidad de niños que tienen acceso a una PlayStation, piensan que la consola puede resultar ideal como herramienta educativa. Ya sabéis, sólo era cuestión de tiempo.

● Primer contacto

# Tiny Tank

Primero llegaron los soldados pequeños y ahora llegan los minitanques. No obstante, seguro que te sorprenderás cuando veas todo lo que ofrece esta historia de vehículos blindados en miniatura

Cuando se habla de tanques, lo primero que viene a la cabeza es *Command & Conquer*. Pero eso se acabó. Mezcla los ruidosos desafíos tridimensionales de *Spyro the Dragon* con un *shoot 'em up* de tu elección. Añádele unos toques de *South Park* y podrás medio explicar el fenómeno que se esconde detrás de esta locura llamada *Tiny Tank*.

La historia sucede tal que así. Los militares intentaron convencer al resto de la humanidad de que los tanques robóticos, en caso de conflicto bélico, serían la mejor opción. La mayoría decidió vetar semejante argumento hasta que los militares crearon una mascota para atraer a las masas. De este modo, consiguieron seguir adelante con la producción.

Sobra decir que las cosas no fueron como esperaban, ya que esta nueva horda de tanques inteligentes decidió que la raza humana debería quedar enterrada para siempre. Por supuesto, *Tiny Tank* no pensaba lo mismo.

Además de la típica acción de *shoot 'em up* también hay una buena dosis de resolución de *puzzles* a lo largo de los mundos tridimensionales.

Deberás aprender a utilizar todas las habilidades de Tiny Tank para enfrentarte a los constantes desafíos que te esperan en los 12 enormes niveles. Te encontrarás campos de minas, ríos de lava y complicadas redes de túneles subterráneos muy estrechos.

Y, por encima de todo, deberás luchar contra una horda de enemigos excepcionales, tales como Stealthtank. Dicho enemigo sólo aparecerá si echas piropos a su paso. Además, Tiny Tank puede engañar a enemigos menos inteligentes para que luchen entre sí. ¡Bestial!

Esto no quiere decir que Tiny no cuente con su propio arsenal de armas para entrar en batalla. Entre ellas encontrarás morteros, láseres, cohetes e incluso tanquecillos aún más pequeños. Con semejantes prestaciones, todo apunta a que *Tiny Tank* será la sorpresa del 99. Esperaremos con ansiedad el resultado final. PSP



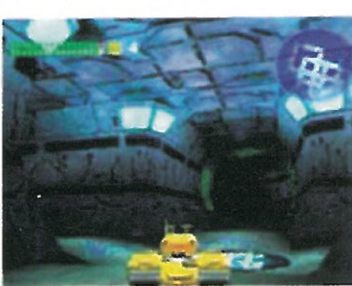
▲ **Vas armado hasta los dientes (de leche) y lo tienes en el punto de mira.**



▲ **Un ventilador enorme y dos túneles a los lados. Decídete rápido y sigue adelante.**



▲ ***Tiny Tank* es de lo más original. Una de sus armas resulta ser una versión aún más pequeña de sí mismo que puedes dirigir hacia un objetivo para que explote. Una especie de kamikaze en miniatura.**



▲ **Los gráficos son sólidos y coloristas, y encajan a la perfección con la ambientación de dibujos animados.**

▲ **Podrás ver escenarios de todo tipo. La ciudad es tan sólo uno más.**

▲ **Uno de los elementos más alucinantes de *Tiny Tank* es la gran variedad de enemigos.**

# Intro

**Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation**

● Japón



# DESDE ORIENTE

## Se dice que todos los japoneses están locos. ¡Y ES CIERTO!

Namco pretende revolucionar el género consolero del fútbol en Japón con *Libero Grande*. El jugador sólo puede controlar al líbero, así que de tus habilidades y conocimientos de la materia dependen de que te ganes el respeto y la gratitud eterna de tus compañeros al ver que consigues que el balón bese las mallas una y otra vez y tu equipo ocupe la primera posición en la tabla, o bien, que te quedes en el centro del campo como un pasmarote jugando de medio estorbo y soñando con llegar pronto a casa para quitarte ese dichoso calzón corto y tomarte un delicioso y calentito tazón de leche con cacao.

Hablando de fútbol, todos aquellos afortunados que compren *FIFA: copa del mundo'98* en Japón recibirán un misterioso regalo sorpresa que se llama «aguantacuellos». Lo que te encuentras al comprar el juego no es un collarín quirúrgico, como hace pensar el nombre, sino una cinta de nylon para el hombro con el logo de EA y una especie de pinza en el extremo. Sorprendido, decidí preguntar al incauto dependiente por la utilidad de semejante artilugio.

Se rascó la barbilla, suspiró durante un momento y, después de largo rato, me sugirió que colgara una lata de cola de la pinza. ¡Bravo! Como mínimo, si el aguantacuellos no te interesa, puedes conformarte con la estupenda caja dorada que envuelve al CD. En la calle, las máquinas de demostración no paran con el nuevo juego de rol de SCE, *Legend of Legaia*, además de *Ergheiz*, *Masked Raider*, el juego de baloncesto *1-on-1* y *Libero Grande*.

*Legaia*, el juego de rol de SCE, ocupa casi todas las máquinas de demostración de las calles de Akihabara esta semana, y por la pinta que tiene, seguro que se convierte en todo un éxito.

El juego de campo se parece mucho a *Musashinden*, pero cuando pasa al modo Combate, la cosa cambia y los personajes de la aventura se ven muy grandes en pantalla y se mueven con gran fluidez, más al estilo de *Tobal* que al de un juego de rol tradicional.

Además, su precio está rebajado de forma considerable. PSP

### LISTA DE ÉXITOS EN JAPÓN

| | Juego | Género |
|---|---|---|
| 1 | Beatmania | Estudio grabación |
| 2 | Metal Gear Solid | Aventuras de acción |
| 3 | The Masked Raider | Juego de rol |
| 4 | Pilot ni Nryou! | Juego de rol |
| 5 | Itadaki Street Gogeous King | Aventuras de acción |
| 6 | SD Gundam G Generation | Juego de rol |
| 7 | XI (Sai) | *Beat 'em up* |
| 8 | Winning Post 3 Program '98 | Carreras |
| 9 | Jikkyou Power Pro Baseball 98 | Deportes |
| 10 | Fuujin Engi | Juego de rol |

● Puesta al día

# Warzo

## ¿Qué obtenemos al combinar un título de estrategia con explosiones totalmente poligonales y una Inteligencia Artificial de próxima generación?

Hace ya muchos números, *Command & Conquer* nos embelesó a todos. Era algo único y muy ambicioso, sobre todo teniendo en cuenta las limitaciones de la PlayStation en comparación con un PC.

Nunca hasta entonces habíamos visto un título de estrategia de este tipo, y tras sus dos secuelas se ha mantenido en el trono del género casi sin oposición.

No obstante, todo esto va a cambiar con la llegada de *Warzone 2100*. El último producto de Eidos se inspira en *C&C*, pero eleva los gráficos y la jugabilidad a un nuevo nivel que va más allá de los 2-D originales.

En general, la diferencia más evidente la encontramos en el diseño de los gráficos. En lugar de *sprites*, tanto los entornos como los vehículos y todo lo demás está realizado a partir de polígonos. Es más, la interfaz de tus fuerzas es más interesante y realista que cualquiera de los títulos de *C&C*. Ahora puedes dirigir a las fuerzas que acabas de construir a una zona para arrasarla, pero también puedes tomar el control directo



▲ El efecto del fuego es muy realista, al igual que el del humo que sale de las unidades tocadas.



▲ Se parece mucho a *C&C Retaliation* pero en 3-D.



▲ Paisajes realizados con mapeado de texturas y efectos de luz muy sensibles. Impresionante.

## ÚLTIMAS NOTICIAS

● ***Con nuevos aires***
*Saga Frontier 2* ultima su lanzamiento en Japón. Esta saga japonesa de juegos de rol de tanto éxito culmina con *SF2*, que en realidad representa un cambio radical en el género. Los gráficos se asemejan más a un libro de pintura repleto de cuadros pintados a acuarela. De momento, no sabemos nada de un posible lanzamiento en Europa.

● ***Rumores por doquier***
Se rumorea que Namco está trabajando en una versión de *Tekken 3* para Dreamcast. Incluirá nuevos personajes y animaciones.

● ***Retraso en el juego de fútbol de Interplay***
Tras un tremendo desconcierto en Interplay, el lanzamiento de *VR Football '99* se ha aplazado indefinidamente. Tremendo palo para los incondicionales de Interplay, aunque con el mogollón de simuladores de fútbol que copa el mercado (*FIFA 99*, *ISS 98*), todavía tenemos dónde escoger.






# ne 2100





▲ Todos los vehículos gozan de gran autonomía a la hora de apuntar.

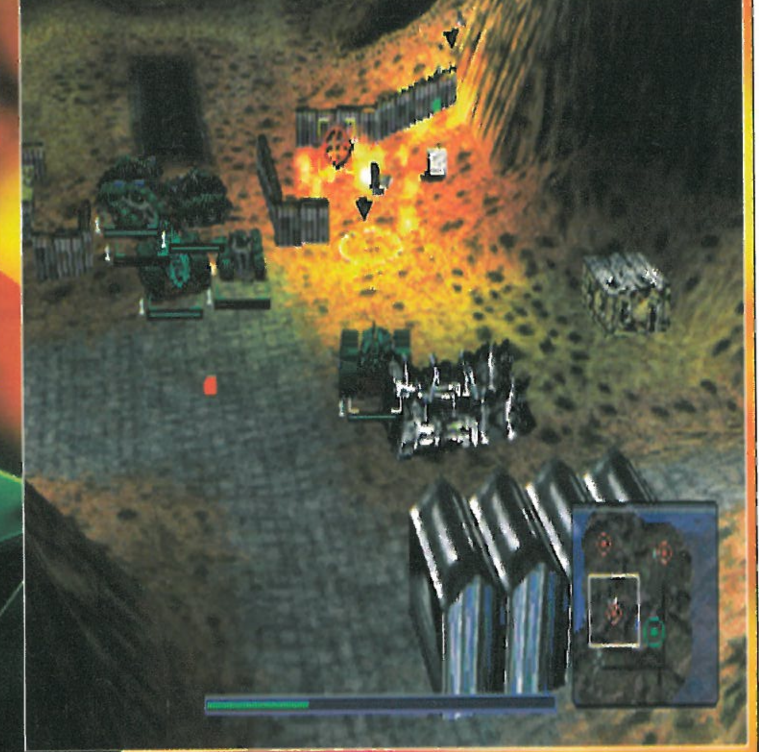
▲ No todas tus unidades son de tierra. Cuando investigues lo suficiente tendrás un VTOL y podrás volar.

de sus movimientos pilotándolos de forma individual por la zona. Encontramos más similitudes, como la construcción de edificios y vehículos, además de la necesidad de recoger unidades para ganar créditos.

*Warzone* utiliza también un nuevo sistema de diseño para sus vehículos que le permite crear cientos de modelos diferentes. Si a esto le añadimos la posibilidad de investigar nuevos componentes y acoplarlos a tus necesidades, el número de vehículos a tu disposición se contará por millares.

Además de las escaramuzas sencillas, podrás tomar parte en campañas que se desarrollan sobre tres mapas enormes, cuyos campos de batalla los conforman el desierto, una urbe devastada y una cadena montañosa respectivamente.

En la redacción, todos coincidimos al pensar que *Warzone* es muy superior a *C&C*, por lo que los incondicionales de la estrategia deberían empezar a ahorrar. *Warzone 2100* viene dispuesto a dar mucha guerra. PSP











Especial

# Ridge Racer Type 4

▶ Fieles a su estilo, los chicos de Namco han incluido a una nueva chica de curvas vertiginosas para presentar los coches. Estupendo, excepto para las chicas, que hubieran preferido a Antonio Banderas.

Aquí tenéis las últimas noticias sobre el mejor Ridge Racer de la historia. Largo de aquí, GT, hay un nuevo sheriff en la ciudad...

De acuerdo. Ya has leído todo el material, has visto las imágenes y sabes que no aparecerá por estas tierras hasta dentro de algunos meses. Pero nosotros sabemos más cosas. Hay unos 300 coches y un montón de circuitos nuevos, aunque seguro que quieres conocer hasta el último detalle del que, con toda probabilidad será el mejor juego de carreras que se ha visto jamás en la PlayStation. ¿A que sí?

▲ Namco se ha tenido que sentir muy amenazada por *Gran Turismo* para trabajárselo tanto con *Ridge Racer Type 4*.

Pues para eso estamos nosotros. Hemos conseguido una entrevista con un pez gordo, gordísimo de Sony, y no hemos parado hasta que ha escupido todo lo que nos interesaba saber sobre *Ridge Racer Type 4*. Estás avisado: este juego podría hacer que todo lo que has visto hasta ahora no sirva absolutamente para nada...

PSP: ¿Con quién estamos hablando?
Chris: Chris Ansell. Me contrató Sony Computer Entertainment Europa, pero en realidad soy el Product manager de software de Namco.

PSP: Ya tenemos *Gran Turismo* y nos gusta mucho. ¿Qué necesidad hay de *R4*?
Chris: *R4* es la culminación de dos años intensos de investigación y desarrollo. No creemos que haya ningún otro juego de carreras que incluya las dosis de adrenalina, velocidad y fascinación que hay en la última entrega de *Ridge Racer*. ¡El rey de la velocidad ha vuelto!

PSP: La saga de *Ridge Racer* sentó el precedente. ¿Qué tiene *R4* que no tengan los demás?
Chris: *R4* es el súmum de la acción arcade de carreras. Hemos combinado la acción arcade del clásico *Ridge Racer* con el énfasis especial que pusimos en la puesta a punto de los coches en *Rage Racer*. Ahora puedes acceder al modo Grand Prix, o unirte a un equipo de carreras en especial y utilizar a los miembros del equipo para que te expliquen los trucos que ayudan a una mejor actuación en las carreras de modo que puedas ganar la competición. También hay 45 co-



▲ Los gráficos son más sólidos y rápidos que los de *Gran Turismo*. Estupendo.

▲ Parece un cruce entre *Motorhead* y *C3 Racing*.

## ÚLTIMAS NOTICIAS

● ***Más Suikoden***

Konami ha lanzado *Genso Suikoden 2* para PlayStation en Japón. Como novedades incluye la habilidad de entrar en restaurantes para conseguir comida que sirva para recuperar energías. Además, si premias al personal con hierbas raras y carnes, te prepararán platos especiales para ti.

● ***Sony se guarda el as en la manga***

Al contrario de lo que se creía, Sony no anunció las características de la PSX 2 durante el lanzamiento de la Dreamcast. Fuentes internas piensan que Sony hará un comunicado oficial tras el lanzamiento de *Final Fantasy VIII.*

● ***Luchadores de cómic***

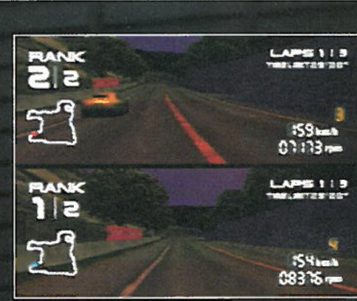
ASK Kodansha, empresa de desarrollo japonesa, va a lanzar *Psychic Youth Eiji* para PlayStation. Este título es un *beat 'em up* de aventuras que se inspira en el cómic del mismo nombre. Los dos personajes principales tienen dos estilos de lucha muy diferentes. El primero utiliza poderes psíquicos para enfrentarse a los enemigos, mientras que el segundo es un psicólogo (por si a alguien le gusta luchar desde un diván).

▲ Puedes personalizar el contenido de tu bólido para crear un montón de vehículos diferentes. Después puedes correr con ellos. En este caso, nos encanta el aspecto del coche rojo de la izquierda.



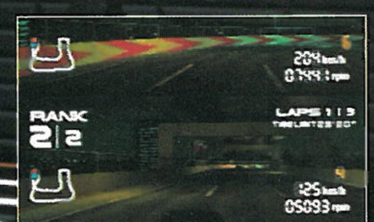


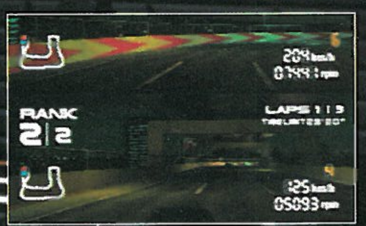
▲ Aquí empieza el proceso de personalización. Entra y construye la máquina de carreras más perfecta del mundo.



▲ En el modo dos jugadores sólo puedes correr contra otro compañero, y no contra un coche que controle el ordenador. Mala suerte.

▼ Como en cualquier juego de carreras que se precie, hay un modo a pantalla partida para dos jugadores.







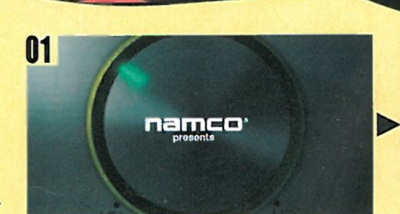
▲ Y, para empezar la carrera, la chica de piernas largas.

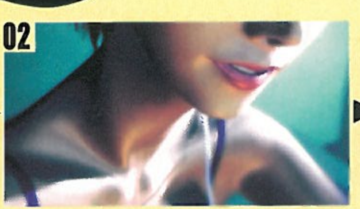
▲ Los coches de la intro no se diferencian mucho de los del juego propiamente dicho. Y la verdad es que todos los coches de *R4* son una pasada.

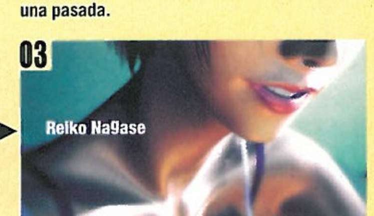
## Presentamos

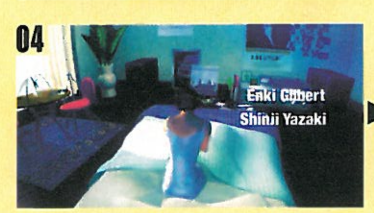
● Para empezar, la intro tiene un aspecto estupendo, y casi nos caemos de espaldas cuando pudimos verla en la redacción. Pensábamos que la intro de *Gran Turismo* sería muy difícil de batir, pero esta le da mil vueltas. La paradoja es que Namco y Sony (creadora de *GT*) son compañeros inseparables en casi todos los proyectos que llevan a cabo.

Al igual que la introducción de *Soul Blade* (otro producto de Namco), estamos ante una presentación que debes enseñar a tus colegas en cuanto la tengas. Haz que se sienten, prepara palomitas y sube el volumen a tope. Podréis disfrutar de velocidad, violencia y escenas de vídeo con mucho *glamour*. ¡No te la pierdas!

01



02


03



04



05


06


07

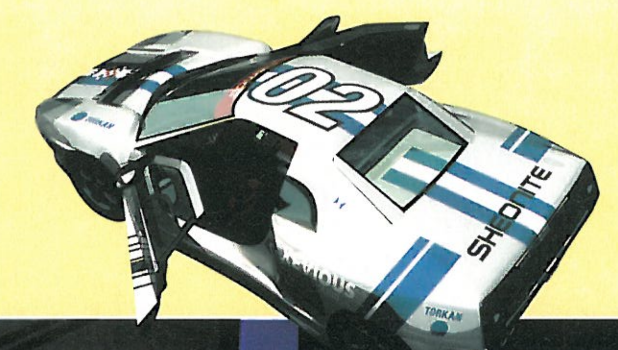

08

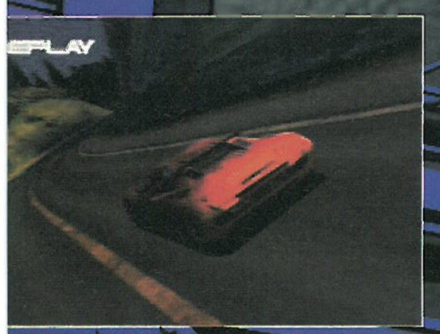

09


10


# Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation




▲ Las repeticiones te mantendrán pegado al televisor como una lapa. Son una pasada.

ches únicos además de un modo de puesta a punto que te permite crear más de 300 coches. Los *bonus* extras, las novedades escondidas y algunos coches secretos muy extraños son sólo el principio.

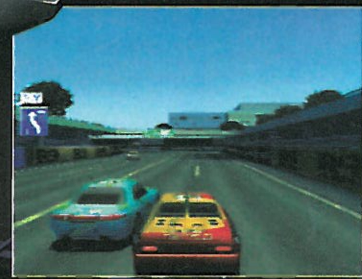
PSP: La aparición de *Gran Turismo* ¿os obligó a realizar algún cambio en la cuarta entrega de la saga?
Chris: *Gran Turismo* ofrece una simulación de carreras más realista, mientras que *R4* aprovecha toda la potencia de la PlayStation para ofrecer al jugador la sensación definitiva de velocidad, adrenalina y estilo. Si eres un fanático de las carreras y lo que te gusta es quemar el asfalto, *Ridger Racer Type 4* es tu juego.

PSP: De momento, hemos conducido grandes coches deportivos. ¿Podremos correr también con coches tipo Honda Civic, como en *GT*?
Chris: Todos los coches son creación exclusiva de Namco. Su aspecto es producto de la inspiración. Tenemos desde coupés deportivos, hasta coches de F2, pasando por coches de altas prestaciones y, por supuesto, coches secretos. Y que nadie se llame a engaño: los coches secretos coinciden a la perfección con la definición que nos da el diccionario de «divertido».

PSP: ¿Cómo habéis sido capaces de conseguir semejantes mejoras gráficas? ¿Es que Namco saca mayor provecho de la tecnología existente, o es que le habéis echado el guante a algún tipo de equipamiento nuevo que sólo vosotros conocéis?
Chris: Tan sólo escurrimos lo que tenemos al 100%. Hemos aprendido mucho de *Tekken 3* y *Rage Racer*, y nos ha servido de lección a la hora de encarar el desarrollo de *R4*. Seguro que sabrás apreciar el gran salto tecnológico que hemos dado en cuanto tengas una copia de *R4*.

PSP: ¿Cuántos circuitos nuevos?
Chris: Hay ocho circuitos en total. También podrás disfrutar de todos ellos en el modo Invertido,


▲ Algunos circuitos son muy cortos pero muy complejos, por lo que la emoción reina durante toda la carrera.


▲ Aunque los coches no se corresponden con modelos reales, podrían circular a la perfección por nuestras carreteras.




11

12

13

14

15

16

17


18

19

20

21

22

23

24

25

26


## ÚLTIMAS NOTICIAS

● ***Juego de rol de Victor***

Victor Interactive, responsables de los estupendos *Victory Boxing 1 y 2*, se disponen a lanzar *Eternal Chain* en Japón. *Eternal Chain* es un juego de rol en el que la acción se lleva a cabo hace 16.000 años. Según la trama, la acción se la reparten dos asentamientos humanos: unos que reciben ayuda de los dioses y otros que no.

● ***Atlus toma prestado a Sega para PSX***

*Soul Hacker*, un lanzamiento pasado de la Saturn, está a punto de aparecer para PlayStation. Como se esperaba, este juego de rol incluirá más cuadros de animación, mejores gráficos, algún que otro minijuego y compatibilidad con la PDA para crear demonios que puedas utilizar durante toda la partida. ¡Increíble!

● ***Shoot 'em up de Square***

Square ha anunciado el futuro lanzamiento de un nuevo *shoot 'em up* que te permitirá escuchar tu propio CD a la vez. Se rumorea que los fondos se mueven al ritmo de la música. Se llama *IS-Internal Section*, y saldrá este mismo mes en Japón.

## El Mando de Namco para Ridge Racer Type 4

● Este mando, diseñado especialmente para gozar al máximo del último juego de carreras de Namco, funciona a la perfección.

Su utilización es complicada debido a su revolucionario diseño, pero si te tomas la molestia de practicar, conseguirás unos tiempos por vuelta de vértigo.

El diseño del volante del medio está pensado para que se utilice con las dos manos, tal y como te mostramos en la foto. Puede parecer una tontería, pero es muy fácil de usar y te evitas las rampas en los dedos. Namco sabe cómo apoyar su software a la perfección.




▲ Puede que su estética no sea una pasada, pero no encontrarás un mando mejor en el mercado para este juego, ni siquiera de Sony.



▲ Incluso puedes colorear el coche que hayas elegido para correr en *Ridge Racer Type 4*.









▲ También debes tener en cuenta los efectos de luz cuando te introduces en un túnel.





▲ Este tramo resultará familiar a los incondicionales de *Ridge Racer* de toda la vida.





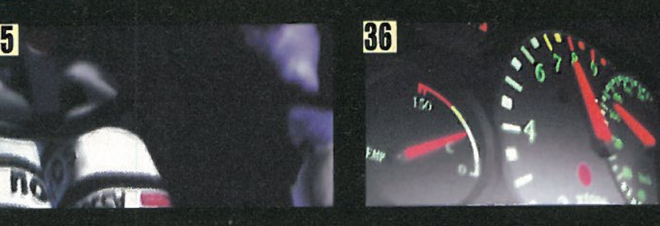






















# Intro

**Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation**

por lo que en total serán 16 carreras. Hay saltos increíbles, chicanes, túneles rectos y túneles endemoniados. El entorno va desde circuitos japoneses nocturnos hasta estupendos paisajes al aire libre en Estados Unidos.

PSP: Ya hemos visto el modo dos jugadores a pantalla partida pero, ¿habrá posibilidad de enlace?
Chris: Creo que coincidiréis conmigo en que el modo dos jugadores a pantalla partida es el mejor que se ha visto jamás en la PlayStation. La distancia de enfoque y la velocidad es tan impresionante como en el modo un jugador. Y sí, también vamos a tener en cuenta la posibilidad del enlace para la versión PAL.

PSP: ¿Crees que hoy día, las repeticiones al estilo de *GT* resultan esenciales en cualquier juego de carreras?
Chris: Sí, pero las repeticiones de *R4* también son impresionantes. Los efectos de luz y color son una pasada. Los enfoques de cámara dinámicos ofrecen una sensación increíble de acción y velocidad.

PSP: ¿Habrá algún cambio en la versión europea?
Chris: SCEE y Namco están discutiendo la posible incursión de mejoras en la versión PAL de *R4*. Cuando se lance en Europa, esperamos contar con la versión definitiva de *R4*.

Increíble. Hemos jugado con el mejor juego de carreras que hemos visto jamás.



▲ Este juego es tan bueno que seguro que se venderá como churros.




▲ Es como conducir el coche de Steve McQueen en el anuncio de la tele.




▲ Mira esto. Fuegos artificiales en el cielo. Namco saca todo el jugo posible de la potencia de la PlayStation.






## Presentamos (Cont.)

43


44


45


46


47

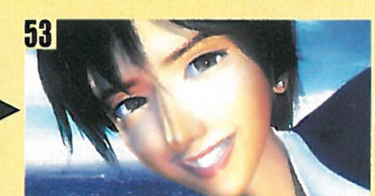

48


49


50


51


52

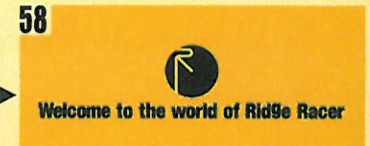

53


54


55


56


57


58


● Noticias

# ¡2 millones de Gran Turismo!

*Gran Turismo*: imparable. Los chicos de Sony anunciaron hace unos días que su juego *Gran Turismo* ha alcanzado ya la cifra de dos millones de unidades vendidas en toda Europa (en los denominados territorios PAL). Según fuentes de la compañía, tan increíble proeza significa que «hasta ahora se trata del juego de PlayStation más vendido en Europa y en el resto de países que utilizan el sistema PAL del mundo». Todo un récord por el cual les felicitamos. Lo dicho. ¡Enhorabuena! PSP

● Noticias

# O Zone

## Un espacio para el entretenimiento electrónico

Los consoleros que residáis en la comunidad de Madrid estáis de suerte porque se ha inaugurado hace pocos días O Zone, un nuevo centro de ocio dedicado a satisfacer los gustos y necesidades de todos los aficionados a los vídeojuegos de ordenador o vídeoconsola. El establecimiento está situado en el Centro comercial Mercado de Fuencarral de Madrid. El director de este espacio, Fernando Guereta, aseguró que «nacemos con la ambición de convertirnos en un punto de referencia básico para todas aquellas personas que desean estar al tanto del constante desarrollo que atraviesa el sector del entretenimiento electrónico». Entre las actividades que se pueden realizar está la de alquilar productos para disfrutar en la tienda o para llevar a casa (alquilar una vídeoconsola una hora cuesta 500 pesetas y alquilar un vídeojuego todo un día 200 pesetas). Los visitantes también disponen de equipos informáticos para realizar trabajos o presentaciones, como por ejemplo un ordenador o un escáner, o si lo desean pueden darse de alta en Internet a través de Teleline.

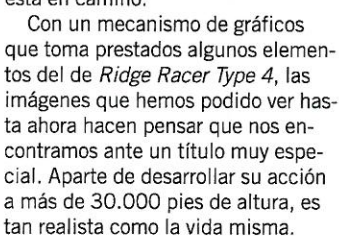
O Zone forma parte de Tafari Informática, una empresa creada en 1996 para el desarrollo de soluciones en entornos de red. PSP



● Primer contacto

# Ace Combat 3: Electrosphere

## Parece que Namco se guarda a todo un ganador en la manga con la tercera encarnación de su simulador de vuelo

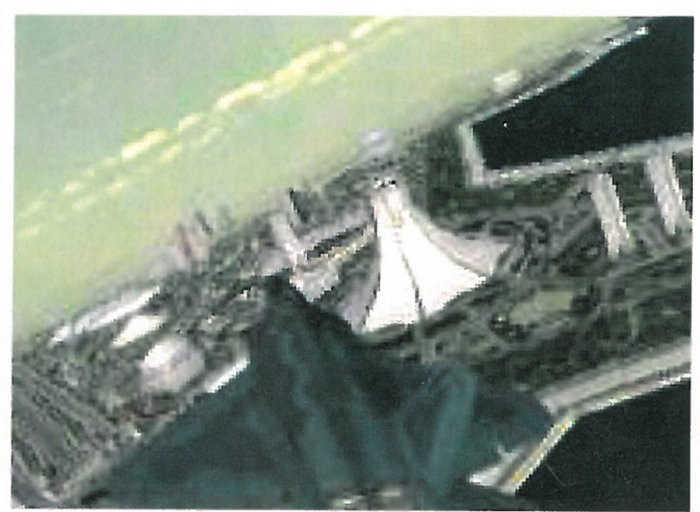


Los incondicionales de los simuladores de vuelo deberían empezar a frotarse las manos ya que, según las últimas noticias que llegan desde las profundidades del cuartel general de Namco, *Ace Combat 3: Electrosphere* ya está en camino.

Con un mecanismo de gráficos que toma prestados algunos elementos del de *Ridge Racer Type 4*, las imágenes que hemos podido ver hasta ahora hacen pensar que nos encontramos ante un título muy especial. Aparte de desarrollar su acción a más de 30.000 pies de altura, es tan realista como la vida misma.

A pesar que los detalles acerca de este juego son más escasos que los miembros del club de fans de Bill Clinton en Bagdad, sí sabemos que gozarás de libertad para elegir el orden de las misiones en contra de un sistema lineal. Y eso no suena nada mal.

Habrá todo tipo de objetivos, desde temerarias incursiones para bombardear hasta la menos agradable tarea de proteger tu base. No será fácil, pero sí fascinante. *Ace Combat 3: Electrosphere* saldrá a la venta en Japón la próxima primavera, y se supone que poco después llegará a nuestras tiendas. ¡Estupendo! PSP



▲ **No podremos esperar sin quedarnos sin uñas hasta que esta belleza vea la luz .**

Puesta al día

# Sensible Soccer

## ¿Jubilación anticipada? Nada de eso. Te presentamos el mejor simulador de fútbol de la historia



▲ Seguro que te suena. Al final siempre acabarás jugando con el enfoque tradicional de este juego.



▲ ¡Emocionante primer plano! Hay un modo totalmente en 3-D si lo que te gusta es la acción tipo *FIFA*.

Cuánto tiempo hemos tenido que esperar? El clásico de Amiga y Mega-Drive ya está casi a punto para hacer su tan esperado debut en el entorno PlayStation. Si quieres saber lo que pensamos al respecto, sólo te diremos que se trata de *Sensible Soccer*: ¿Qué más quieres que te contemos?

Si nos ponemos en plan criticón, deberíamos decir que GT Interactive está desarrollando todo un perdedor. Aunque sea lo que todos queríamos, siempre habrá alguien que diga que no es más que una conversión directa de la versión para Amiga: «¿Por qué han tardado tanto?» Y si por casualidad no fuera tan bueno, que sus fans se apiaden de ellos.

Pero no estamos aquí para criticar sin ton ni son. En cuanto cargamos la primera versión que llegó a la redacción, todos estuvimos encantados, casi nadie perdió el tiempo en fruslerías tales como los gráficos. Si quieres, puedes disfrutar de algo de acción en 3-D, pero para eso ya tienes a tu disposición *ISS Pro '98* y *FIFA '99*, que en este aspecto son mucho mejores, así que pasemos a otro tema.

También se ofrecen algunas dosis de captura de movimientos, tales como entradas accidentadas o goles de coleccionista. La repetición de la jugada se produce en una estupenda representación tridimensional del hecho en cuestión.

Con un análisis más detallado podrás percatarte de que el enfoque clásico desde lo alto se ha cambiado un poco, por lo que ahora puedes ver mejor al jugador al que pasas la pelota. Y parece ser que la acción ya no es tan frenética y rapidísima como solía. Los fanáticos incondicionales se sentirán traicionados al principio, pero no durante mucho tiempo. En cuanto lleven un rato jugando no podrán evitar sentirse también conversos llenos de gozo ante el nuevo estilo. Como era de esperar, podrás elegir entre una cantidad ingente de equipos, suponemos que de diferentes países, aunque la licencia para contar con los nombres reales de los jugadores es un hecho poco probable. Así que ya puedes irte haciendo a la idea de nombres como Yerro o Wardiola. *Sensible Soccer* es *casi* perfecto. PSP




▲ ¿Qué significará eso de «variado»? Igual que algunos son muy buenos y otros muy malos.



▲ Ya sabemos que los jugadores son pequeñitos, pero es que el portero es enanísimo.



▲ Saque inicial. ¿Te suena? No hay nada tan bueno como recordar viejos tiempos con *Sensible Soccer*.



▲ Quizá el original siga siendo el mejor. Deberemos esperar para comprobarlo. Pero de momento, promete.

Primer contacto

# Poy Poy 2

## Lanza objetos afilados de madera a la gente desde la comodidad del sillón de tu casa



▲ El nivel helado es... gélido. Te piensas que has ganado y, ¡patapúm! resbalón y batacazo.



▲ Pero si quieres pasártelo en grande en *Poy Poy*, debes ir a la hierba. Puedes incluso disparar cohetes.

Merodea por ahí, recoge cosas y después lánzalas contra la cabeza de la gente. No se trata de una peli muda del Gordo y el Flaco, sino de *Poy Poy 2*, la secuela (cuyo nombre nadie podía imaginar) de *Poy Poy*.

En el juego original, lo único que debías hacer era merodear por ahí, recoger cosas y después lanzarlas contra la cabeza de la gente. Al hacerlo, aparte de liberar toda la tensión de tu cuerpo, también ibas restando punto de aguante del resto de competidores hasta que no quedaba nadie con un sólo punto, aparte de un único y feliz luchador, también conocido, llegados a esta tesitura, con el nombre de ganador.

La verdad es que no es como para darle un Nobel, y la secuela parece que sigue el mismo modelo de reglas simples y acción frenética y divertida para varios jugadores que hizo del anterior toda una sorpresa. Pero su principal punto fuerte también se convertía en su fallo más notorio, ya que el modo un jugador era tan aburrido como la programación de una lavadora.

La nueva entrega tiene mejor aspecto que su antecesor, al menos por lo que hemos podido deducir de la primera versión que nos ha llegado. Hay un montón de animaciones de personajes encantadores y objetos a mogollón, por lo que las partidas para un jugador parecen ser algo más interesantes que la última vez. Esperemos que esta tónica se mantenga en la versión definitiva. PSP

Primer contacto

# Player Manager 98-99

## ¿Harto de que tu equipo no llegue nunca a la final europea? Consíguelo tú mismo

Esto es una pasada. Te pasas años esperando algún simulador de gestión de fútbol medio decente y, de golpe y porrazo, llegan todos a la vez. Eso sí, *Player Manager 98-99* no es para nada un simulador medio decente. Sin lugar a dudas, va a convertirse en el mejor simulador de gestión de fútbol de todos los tiempos.

La atención al detalle es impresionante. La astucia de un entrenador se ve en su habilidad para elegir la táctica adecuada que mejor se adapte al equipo, y en ningún lugar resulta tan evidente como en este juego. Hay ocho formaciones básicas, pero puedes cambiarlas por completo a tu antojo. ¿Quieres que un jugador suba al ataque pero también que sepa retroceder a tiempo para ayudar a la defensa? Puedes hacerlo.

También cuenta con el típico partido que puedes pararte a ver, pero te cansarás enseguida de ser un mero espectador. Lo mejor será que te decidas por la opción tipo *Sólo goles* que te ofrece todos los goles del resto de partido mientras se desarrollan los comentarios.

*Player Manager 98-99* nos ha enganchado por completo, y eso que en nuestra demo sólo podíamos gestionar al Arsenal. Empieza a planificar la temporada de tu equipo ya mismo. PSP

► Haz trabajar duro a esos engreídos con sueldos sobredimensionados y consigue el ansiado título europeo.





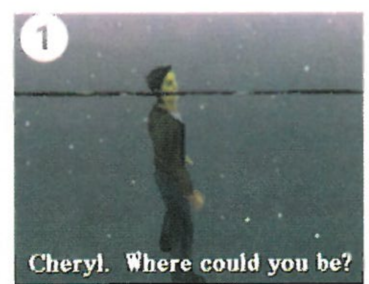

Puesta al día

# Silent Hill

▶ Esta chica se llama Cheryl y, aunque parece dispuesta a dar el do de pecho, tranquilos que no canta nada en toda la aventura.

## Hemos avanzado tanto como hemos podido con el lanzamiento más sangriento de 1999. Y, de momento, esto es lo que ha pasado

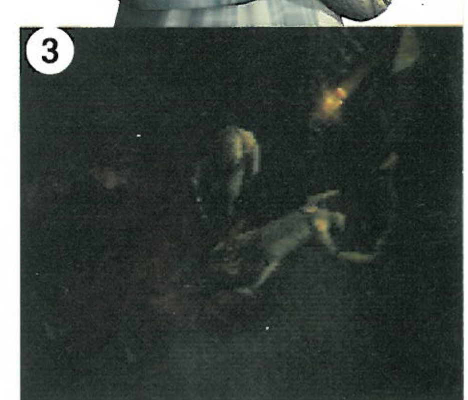
Queremos más, y cuanto antes mejor! Tras pasar una tarde completa entre penumbras conseguimos completar la tenebrosa demo de *Silent Hill.* Ahora notamos que a nuestras vidas les falta algo. En comparación, *Resident Evil* parecía tan escabroso como la Barbie Fantasía. Esto sí que es terror.



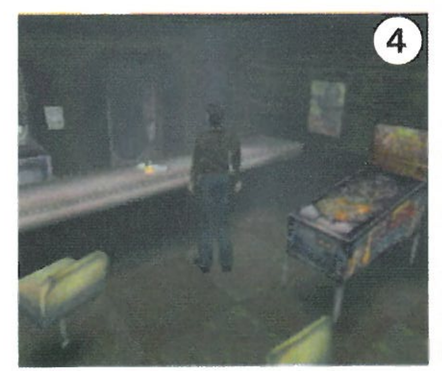

▲ Aquí empieza todo. Debes perseguir a Cheryl, aunque no puedes darle alcance.




▲ Te conduce por un callejón sin salida en penumbras. De las paredes chorrea sangre.




▲ De repente, atacan los *zombies*. Corres para salvarte, pero no hay escapatoria. Estás muerto




▲ ... ¿o no? Tras una breve charla con un oficial de policía, te dejan solo en un bar de comidas.




▲ ¡Waaaaaaahh! Tras trastear un poco la radio, aparece un bicho arácnido enorme.




▲ En la segunda pasamos a la acción. Aquí vas tú con una linterna.




▲ El primer enigma sangriento. Resuélvelo y podrás acceder al resto de la escuela.




▲ La sal del sabio. Tras superar un desagradable incidente con una cucaracha.

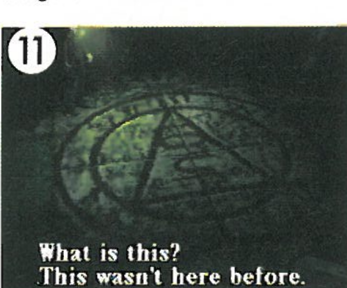




▲ Recoge las sales para la mano severa y, por arte de magia, soltará una moneda de oro.



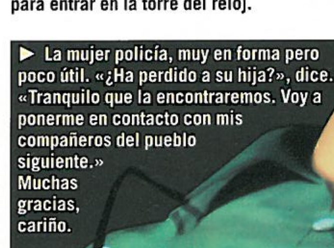

▲ Ya estás fuera. Utiliza la moneda de oro para entrar en la torre del reloj.




▲ Cuando sales de la torre del reloj, *Silent Hill* ha cambiado... para empeorar.




▲ Las paredes de la escuela están manchadas de sangre. Y aquí se acaba todo.



▶ La mujer policía, muy en forma pero poco útil. «¿Ha perdido a su hija?», dice. «Tranquilo que la encontraremos. Voy a ponerme en contacto con mis compañeros del pueblo siguiente.» Muchas gracias, cariño.

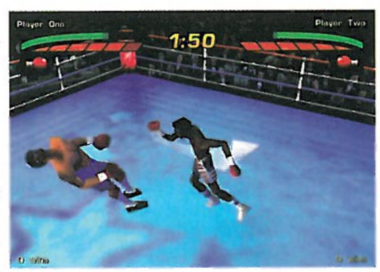
# Intro

**Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation**

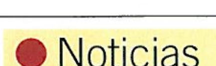
● Noticias

## Prince Naseem Boxing

### Un nuevo púgil en el ring




Los juegos de boxeo, al igual que los de billar, están proliferando últimamente en la Playstation de lo cual nos alegramos profundamente. Ahora, el nuevo púgil en saltar al ring es la última criatura de los chicos de Codemasters. Se trata nada más y nada menos que de *Prince Naseem Boxing,* un juego que tiene como protagonista al famoso boxeador. El jugador controla además a otros 15 luchadores mundiales. El personaje de Naz está formado por más de 800 polígonos y cada movimiento ha sido animado a mano con el objetivo de reproducir su dinámico estilo de boxear, así como sus habilidades teatrales. «Desde siempre he querido tener un juego de boxeo propio en la PlayStation y poder trabajar con Codemasters; escoger lo mejor para crear un juego excepcional. Ha llegado el momento», asegura el mismo Naz. Respecto a la increíble estadística que acompaña a nuestro querido púgil (31 combates, 31 ganados y 28 KO), algunos de vosotros os preguntaréis cómo se sentirá en el caso de no ser invencible en el juego. Naz responde a la cuestión de manera contundente: «ganar no lo es todo.» Muy bien dicho. Nos vemos en el ring en primavera. PSP



● Noticias

## ¡Más juegos para PocketStation!

### No se trata de un simulador de billar de bolsillo, sino de la pequeñez más grande que se ha visto jamás

Ya es oficial! ¡Debes hacerte con una PocketStation en cuanto puedas! Namco ha anunciado que su inminente título *Ridge Racer Type 4* será compatible con la mini PlayStation y, ojo al dato, no podrás tener acceso a todos los coches si no dispones de una de estas pequeñas maravillas.

Por desgracia, no podrás correr con los coches, la maquinita explotaría con tanta información, pero se rumorea que la versión para PocketStation te permitirá el acceso a un nuevo mundo de intercambios, compras y ventas a imagen y semejanza de *Gran Turismo.* Después podrá cargar los resultados de tales tejemanejes en tu PlayStation y... ¡A competir!

Y si ya estás harto de los coches de carreras, puedes probar con una versión en miniatura de *Crash Bandicoot 3.* O quizá imbuirte en el fantástico mundo de *Final Fantasy VIII* mientras haces cola para ir al lavabo. Algo parecido a esto está a punto de suceder, puedes apostar lo que quieras. Y eso no es todo.

La PocketStation también sirve de tarjeta de memoria, de reloj y cuenta con comunicaciones por infrarrojos para poder establecer batallas mientras vas en el autobús. Y todo esto por una ridícula cantidad de dinero. En Japón ya está a la venta, y por aquí podremos verla en pocos meses. Ve reservando la tuya. PSP



● ¿Algún juego de hockey?

● Noticias

## Súper final mundial Torneo Tekken 3

Ya hay fecha para la súper final del torneo mundial de *Tekken 3,* organizado conjuntamente por Sony Computer Entertainment Europe, Namco y Namco Station (la cadena de parques temáticos que Namco posee en todo el mundo). El próximo día 27 de enero, si nada ni nadie lo impide, 32 megacracks de *Tekken 3* se enfrentarán a vida o muerte para ser el mejor jugador del mundo. Después de muchas luchas (ha tenido que dejar en el camino a 984 participantes), Juan Caballé Talavera será el representante español en dicho acontecimiento. La puntuación obtenida por este valenciano de 24 años fue de 268.170 puntos en el modo Tekken Force. ¿Y dónde se celebrará el primer Torneo Mundial Tekken 3 Iron Fist? Pues nada más y nada menos que en las instalaciones que tienen los chicos de Namco en Londres, situadas en el interior del magnífico County Hall. Uno de los peces gordos organizadores del acontecimiento, Justin Thomas, declaró que «celebrar esta competición en el County Hall es una nueva experiencia increíble, además de la progresión natural de las máquinas arcade a las consolas domésticas y viceversa». El ganador del concurso se llevará a casita una máquina arcade *Tekken 3* oficial de Namco (cuyo valor es de 1.350.000 pesetas), además de unas 750.000 pesetas en dinerillo contante y sonante. Y para los participantes que no tengan tanta suerte habrá consolas PlayStation, accesorios Tekken y auténticas chaquetas de piel como la que lleva Paul Phoenix en el juego. Pero aquí no acaba la diversión y el entretenimiento.

El torneo contará con la presencia de invitados especiales, famosos del mundillo, discjockeys, expertos en artes marciales y... habrá también 30 consolas PlayStation que mostrarán a tutiplén las últimas y más grandes novedades desarrolladas por Namco, que se preparan a lanzar al mercado los chicos de Sony Computer Entertainment Europe. ¿Se puede pedir más? Pues claro. Puedes acceder al Web de Sony para conocer el acontecimiento con todo lujo de detalles. ¿También quieres la dirección? Venga ahí va: www.playstation-europe.com/tekken3/allcomers

No se puede ser tan generosos y... como dice Sony ¡prepárate para la lucha! PSP



Noticias

# Le Mans 24 Hours

## Coches de resistencia en tiempo real





Los chicos de Infogrames no dejan de sorprendernos y ahora están trabajando en un nuevo título de carreras. No se trata de Formula 1, ni de Indy Car sino de carreras de coches de resistencia. Abróchense los cinturones. Motores a punto. Rojo. Amarillo. Verde. La carrera ha comenzado. Pisa a fondo el aceleradorrrrr. Freeeeena. Llega una doble curva derecha-izquierda-derecha muy, pero que muy cerrada. Acelera de nuevo. Saluda. Estás pasando por delante de tribuna. Siguiente vuelta. No, no nos hemos vuelto locos. Estamos hablando de *Le Mans 24 Hours.* Dispondrás del Circuito Internacional de Le Mans reproducido de manera foto-realista en 3-D, además de otros cuatro circuitos aprobados por el A.C.O., organizador de la carrera de rendimiento. Podrás disfrutar del modo Carrera de 24 horas en tiempo real, con la característica de reducción de tiempo, que reproduce la carrera de mayor consumo de energía y de mayor tensión muscular. Gracias a la Inteligencia Artificial, cada coche tendrá sus propias características de conducción basadas en los datos técnicos de sus fabricantes. Todo ello, sin olvidarnos del modo carrera día-noche-día, de las condiciones climatológicas o de los diversos efectos de superficie. Podrás escoger entre la modalidad automática arcade o el campeonato de resistencia. Tú eliges. Prepárate y entrena duro. La carrera empezará en mayo. PSP



Noticias

# Nuevos accesorios en Centro Mail

Los chicos de Centro Mail se han propuesto hacernos la vida más fácil y desde hace algún tiempo han comenzado a distribuir una completa gama de accesorios de la casa Datel para nuestra consola favorita. No te los enumeraremos todos. Sólo los más importantes, así que toma nota.




El Action Replay Pro es un periférico que te permite poner a tus juegos una serie de códigos que te darán acceso a trucos que hasta ahora sólo estaban en tu imaginación. Podrás acceder a nuevos niveles, conseguir vidas infinitas y modificar el juego. Dispone de manual en español. Ya no necesitarás añadir códigos letra a letra o número a número cada vez que enciendas tu consola. ¿Su precio? 8.990 pesetas.

Pero si tus ahorrillos no dan tanto de sí, el Equalizer tiene funciones similares y cuesta 5.990 pesetas. Además incluye un CD denominado Cheat Factory, con gran cantidad de partidas de juegos grabadas que puedes pasar a una memory card. ¡Increíble! PSP

Noticias

# KKND Krossfire

## ¿Vas a dejar que se acabe el mundo?






Un nuevo juego de estrategia en tiempo real está a punto de saltar al escenario PlayStation. Se trata de *KKND Krossfire.* Una lucha a muerte por el control de la Tierra parece que no va a llevarla a buen puerto. El fin del mundo se aproxima.



Puedes escoger entre tres partes: Supervivencia, Desarrollo o Series 9 robots. Misiones multijugador o 50 individuales, sin contar el modo a pantalla partida para dos jugadores que se enfrentan entre ellos o que unen sus fuerzas contra la CPU, y un texto lleno de humor en perfecto castellano te conducirán a un violento final. Hazles frente. Conquista el planeta para los humanos. Tú puedes. PSP

Puesta al día

# Master of Monsters: Disciples of Gaia

## ¡Salva al mundo!




Pensabas que había desaparecido de la faz de la Tierra? Pues no. *Master of Monsters* ataca de nuevo y esta vez parece ser la definitiva. Debes elegir uno de los seis discípulos de Gaia y conquistar una tierra llena de montañas, lagos, océanos, arroyos, ríos y nieve con el objetivo de vencer al que ahora es el señor del mal: Gaia. Para ello, tendrás que recorrer este mundo de fantasía en el que las espadas, la magia y la brujería son las máximas protagonistas. Invoca a monstruos (hay 85), enfréntate a enemigos y elimina el caos que se ha apoderado de la Tierra. ¡Salva al mundo!

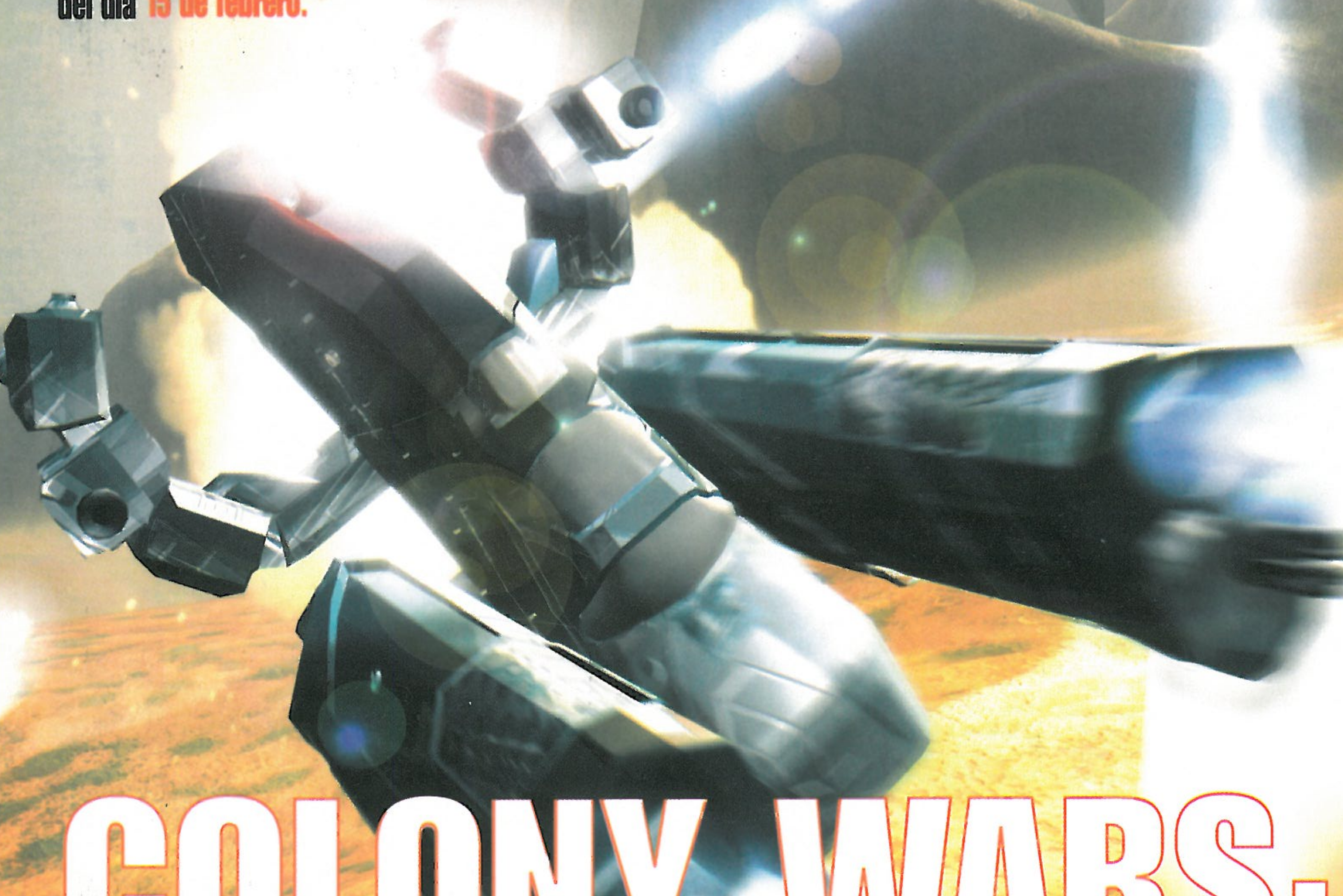
*Master of Monsters* es un juego de estrategia basado en turnos, que te permitirá elegir entre tres modos: campaña de un solo jugador, mapa único y modo multijugador. Dispondrás de más de 40 mapas diferentes para que lleves a cabo tu misión. En definitiva, horas y más horas de diversión que podrás compartir con hasta cuatro amigos. ¿Estás preparado? A jugarrrr. PSP

# Concurso

**PARTICIPA Y GANA UNA DE LAS 15 CAMISETAS Y 15 JUEGOS COLONY WARS: VENGEANCE**

## CONVIÉRTETE EN UN COLONIZADOR DEL ESPACIO CON PLAYSTATION POWER

La venganza es un plato que se sirve frío. Las guerras coloniales han vuelto a invadir nuestros hogares, pero esta vez los chicos de Psygnosis te harán partícipe de una batalla que va más allá de las estrellas. Identifica al enemigo. Reconoce el terreno. Plantea una estrategia. Apunta. Dispara. ¡Booom! (Atención: sólo para playstationadictos. Abstenerse clintonitas). Pero antes de malgastar un solo proyectil, toma papel y boli, concursa y gana. Psygnosis y PlayStation Power sortean 15 lotes compuestos por una camiseta y un juego Colony Wars: Vengeance. ¿Preparado para la colonización? ¡No corras tanto guerrero del espacio! Antes debes acertar la respuesta a la cuestión que te planteamos este mes. Contesta a la pregunta que te formulamos y envíanos tu respuesta antes del día 15 de febrero.



# COLONY WARS: VENGEANCE





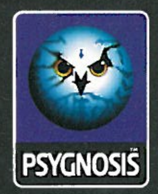


Éstos son los ganadores del concurso PSP. N.º 19
O.D.T. (Psygnosis):

Óscar Granados González
(Santa Perpetua, Barcelona)
Eva Rodríguez Pinto (Málaga)
Oliver Marín Santos (Chiclana, Cádiz)
Ramón Morera Ortega
(San Vicente de Alcántara, Badajoz)
Juan José Parra Luque (El Tarajal, Málaga)
Iker Cerain Pérez (Barakaldo, Bizkaia)
Juan Pascual Luna (S.S. de los Reyes, Madrid)
José Luis Sánchez Hernández
(Talavera de la Reina, Toledo)
Eloi Folch Puig (Premià de Mar, Barcelona)
Silvia Plaza Plaza (Alicante)
Juan Carlos García Nieto (Madrid)
Luis Miguel Lozano Pérez (Alicante)
Rubén Artiles Velázquez (Salamanca)
Moisés Bedate Tirado (Mérida, Badajoz)
Josep Palomas Vilajoana (Igualada, Barcelona)
José Manuel Fernández Martínez
(Torrelavega, Cantabria)
Antonio García Sempere (Barcelona)
José Luis Marcos (La Línea, Cádiz)
Albert Salvat López (Reus, Tarragona)
Luis Miguel Díaz Blanco (Madrid)

Respuesta correcta:
Cuatro personajes.






## Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.



Recorta por aquí

PSP. 21

# Cupón de respuesta

¿Cuántos mundos conforman la galaxia en *Colony Wars: Vengeance?*

Respuesta:
Nombre: ..........
Domicilio: ..........
Población: ..........Código Postal: ..........
Provincia: ..........
País: ..........
Teléfono: ..........

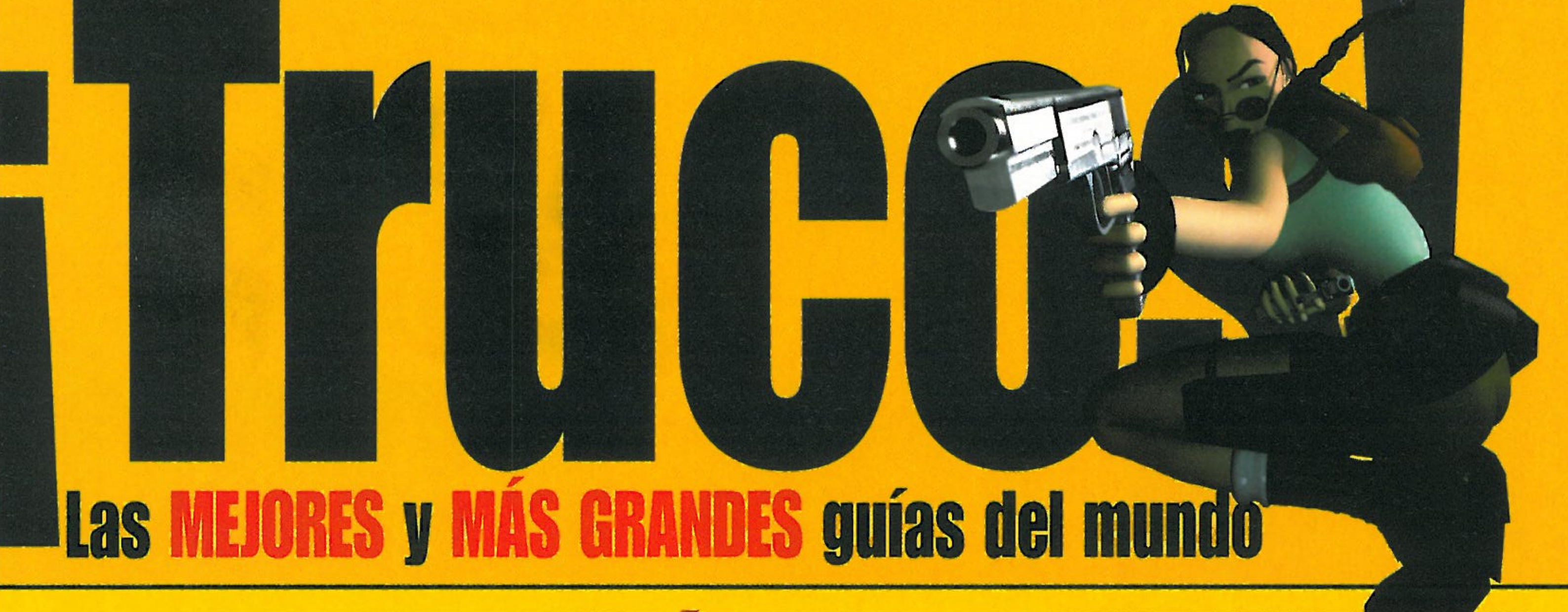
Envía este cupón a la sección «Concurso»; REVISTA **PlayStation Power**;
**MC Ediciones S. A.** P.º San Gervasio, 16-20, esc. A, entlo. 2.ª 08022 BARCELONA

¡YA A LA VENTA!




¡CON CD DE REGALO Y FANTÁSTICOS CONCURSOS!

# ¡Trucos!

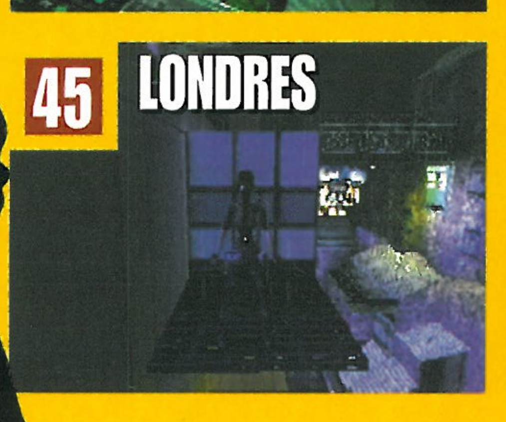


Las **MEJORES** y **MÁS GRANDES** guías del mundo

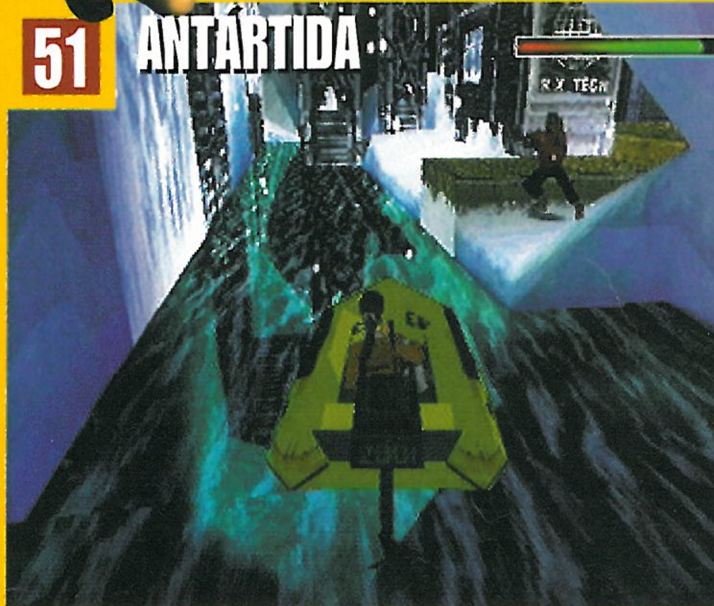
## 36 ISLA DEL PACÍFICO SUR

## 41 NEVADA

## 45 LONDRES



## 51 ANTÁRTIDA




## ¡Trucos de Tomb Raider 3!


**ISLA DEL PACÍFICO SUR**

Villa costera .................................. 36
Avión accidentado .......................... 37
Madubu Gorge ............................... 39
Templo de Puna ............................. 40

**NEVADA**

Desierto de Nevada ......................... 41
Complejo de alta seguridad .............. 42
Area 51 ......................................... 43

**LONDRES**

Muelles del Támesis ........................ 45
Aldwych. ....................................... 47
La verja de Lud .............................. 48
Londres City ................................... 50

**ANTÁRTIDA**

Antártida ....................................... 51
Minas RX- tech ............................... 52
Ciudad perdida de Tinnos. ............... 54
Caverna del meteorito ..................... 56

# ¡Trucos!

Guía

Tomb Raider 3

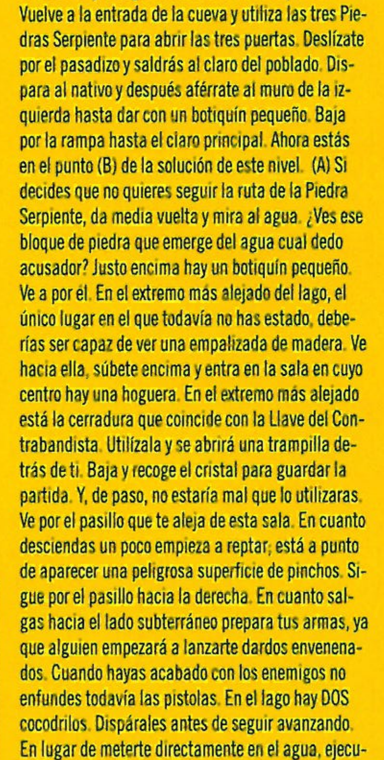
# Isla del Pacífi

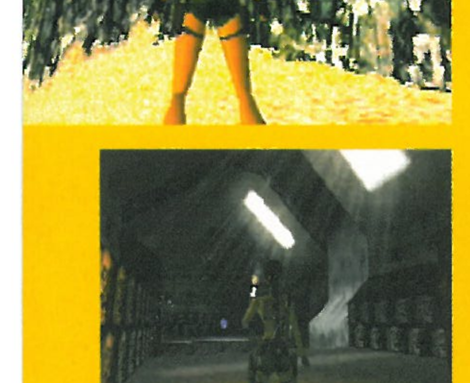
No creas que se trata de tumbarse en una hamaca en playas bañadas por el sol. Lo que te espera, entre otras cosas, son cocodrilos, dinosaurios, malvados nativos que disparan con cerbatanas, bajadas en canoa por tremendos rápidos...

## ISLA DEL PACÍFICO SUR VILLA COSTERA

Te has untado la crema protectora? ¿Llevas las gafas de sol? ¡Adelante! Para empezar, estás bajo el agua. Gira rápidamente a la derecha y nada hacia esa zona. En el centro, hay un bloque que parece de cemento sobre el que descansa la Llave del Contrabandista. Tómala. Vuelve a nado hacia la entrada. Casi enfrente tuyo, medio escondido, hay un lugar por el que puedes salir del agua. Sal, sube de un salto a un bloque y hazte con el pequeño botiquín. Vuelve a sumergirte en el agua. Ahora ve a nado hacia los bancos de arena que hay al lado de las cascadas. Sal del agua y dirígete a la playa que está sembrada de palmeras. A partir del punto donde rompe la catarata, se inicia una progresión alterna de palmeras finas y gruesas. En la tercera (fina), está la entrada a una ruta alternativa que te desliza por una especie de tobogán. Si no quieres seguir esta ruta, salta al punto (A) ya. Una vez abajo, cruza corriendo el estanque y da un salto en el extremo más alejado de la izquierda. Te encontrarás en un valle escondido. Prepara las armas y avanza despacio. Acaba con el nativo que se interpondrá en tu camino. El lugar en el que aparece es un saliente rocoso que a su vez te servirá de plataforma de lanzamiento para llegar a la roca enorme que está en el centro de un vado de cieno letal. Ejecuta el enorme salto (agárrate) para alcanzarla, pero ten cuidado cuando escales, ya que hay una trampa con flechas. Estás a salvo en cualquier sitio menos en el centro de ese bloque. A tu derecha, tras un gran salto, hay un botiquín *(medipack)* grande. Agárralo y vuelve al bloque del centro. Ahora ejecuta un salto largo hacia el otro extremo del vado de lodo y entra en el bosque. En el claro de árboles, hay otro nativo del que debes deshacerte. Gírate y mira hacia el camino por el que has venido. A la derecha de un árbol verás un lugar por el que puedes trepar con facilidad. Sube, sigue avanzando, gira a la izquierda y luego trepa al árbol. Gira a la derecha y sube por el follaje. Gírate y da un salto corto hasta la rama. Dobla a la izquierda y salta sobre la cornisa. Podrás ver otra cornisa con munición para la escopeta. A por ella. Retrocede por donde has venido pero cuando llegues al follaje por el que has trepado, en lugar de bajar sigue avanzando. Al otro lado del árbol hay otra rama. Salta hacia ella. Ve hasta el final, da un salto largo y hazte con el cristal rojo (Piedra Serpiente) que hay en esa rama. Gírate y verás una cornisa medio oculta en la oscuridad al final de la rama. Trepa para dar con unos cuantos cartuchos de Desert Eagle. De vuelta en la rama, utiliza la rampa de tu derecha para bajar. Ve al extremo más alejado del claro y da un salto corto hacia la catarata. Métete en el agua y déjate arrastrar. Llegarás a una cornisa. A un lado hay un cristal para guardar la partida a un par de saltos de distancia. Tómalo y vuelve por el camino a la cornisa que hay bajo la catarata. Observa con atención y verás que hay una entrada a ambos lados de la cascada en ese nivel. Atraviesa la catarata de un salto y recoge la segunda Piedra Serpiente. Vuelve a salir a la cornisa, salta al otro lado y agarra la escalera. Sube hasta arriba, baja por la izquierda, sigue el pasadizo y sube por la escalera siguiente. Cuando salgas verás una gran roca a tu derecha sobre la que hay un botiquín pequeño. Arriba, a la izquierda de la catarata, está la entrada a una cueva. Ve por su derecha y trepa. Ve a la izquierda, da un salto corto y agárrate. Impúlsate hacia arriba y deshazte del vigilante nativo. No entres todavía en la cueva. Gírate y ejecuta un salto largo de vuelta por donde viniste. Desde esta cornisa nueva más elevada gira a la derecha y da otro salto largo. Salta de nuevo a la derecha y recoge la tercera Piedra Serpiente. Vuelve a la entrada de la cueva y utiliza las tres Piedras Serpiente para abrir las tres puertas. Deslízate por el pasadizo y saldrás al claro del poblado. Dispara al nativo y después aférrate al muro de la izquierda hasta dar con un botiquín pequeño. Baja por la rampa hasta el claro principal. Ahora estás en el punto (B) de la solución de este nivel. (A) Si decides que no quieres seguir la ruta de la Piedra Serpiente, da media vuelta y mira al agua. ¿Ves ese bloque de piedra que emerge del agua cual dedo acusador? Justo encima hay un botiquín pequeño. Ve a por él. En el extremo más alejado del lago, el único lugar en el que todavía no has estado, deberías ser capaz de ver una empalizada de madera. Ve hacia ella, súbete encima y entra en la sala en cuyo centro hay una hoguera. En el extremo más alejado está la cerradura que coincide con la Llave del Contrabandista. Utilízala y se abrirá una trampilla detrás de ti. Baja y recoge el cristal para guardar la partida. Y, de paso, no estaría mal que lo utilizaras. Ve por el pasillo que te aleja de esta sala. En cuanto desciendas un poco empieza a reptar; está a punto de aparecer una peligrosa superficie de pinchos. Sigue por el pasillo hacia la derecha. En cuanto salgas hacia el lado subterráneo prepara tus armas, ya que alguien empezará a lanzarte dardos envenenados. Cuando hayas acabado con los enemigos no enfundes todavía las pistolas. En el lago hay DOS cocodrilos. Dispárales antes de seguir avanzando. En lugar de meterte directamente en el agua, ejecuta un salto largo justo delante de ti. Después da otro corto hasta el siguiente hueco y trepa por el bloque que tienes delante. Salta desde aquí y agárrate a la enredadera del techo. Utilízala para atravesar el agua. Déjate caer en la otra orilla. Gira a la derecha, salta hacia otro bloque de piedra y luego corre por el camino. Al final, gira a la izquierda e incorpórate. Vuelve a incorporarte. Ahora estás sobre una cornisa con dos salidas. Si te giras y vas por donde subiste, deberás ejecutar un gran salto hacia el otro lado, pero antes de hacerlo, ve por el otro extremo de la cornisa, salta y trepa hasta meterte en ese espacio reducido en el que hay cartuchos para tu MP5. Vuelve a la cornisa, avanza y ejecuta un salto largo. Sigue avanzando, salta y vuelve a agarrarte a la enredadera. Sal por tu derecha. Cuando no puedas avanzar más, déjate caer. Llegarás a un puente (el tipo que te lanzaba dardos estaba aquí). Cruza hacia el otro extremo y, al final, salta a la izquierda, hasta caer por una larga rampa. Justo antes de llegar al final, salta hacia adelante. Estarás en un pequeño camino que conduce a una escalera. Ten cuidado, ya que un poco más arriba hay otro arquero esperándote. Cuando te hayas deshecho de él, salta a la escalera. Ejecuta un salto largo si no quieres aterrizar sobre una superficie de pinchos. Al final de la escalera, a la derecha, hay un botiquín grande. Después déjate caer hacia atrás de la cornisa pero debes asirte para dirigirte hacia la izquierda y reincorporarte en cuanto puedas. Toma el cristal para guardar la partida y el botiquín pequeño que te espera como recompensa. Después sal corriendo por el extremo más alejado de la cornisa y aterrizarás sobre un bloque. Déjate caer hacia atrás para asirte al bloque, tira hacia la izquierda y reincorpórate en el otro lado. Gira a la izquierda y ejecuta un salto largo hacia otro bloque. Gira a la derecha y baja por el pasadizo. Síguelo hasta salir a cielo abierto sobre un puente de cuerda. Avanza a la carrera y, mientras lo haces, desenfunda tus pistolas, ya que hay un grupo de nativos malvados esperándote. En este punto el camino se bifurca. A la derecha hay un callejón sin salida al final del cual te espera un nativo, pero el de la izquierda no es mucho más acogedor; en cuanto lo pises activarás una trampa que hará volar discos afilados como cuchillas hacia tu cuerpo. Ponte de rodillas para que pasen por encima. Avanza de ese modo y llegarás a una estancia enorme con dos ventanas grandes, una cascada, un cristal para guardar la partida y, entre el cristal y tú, un foso. En este lado del foso, hay un botiquín grande. Que no te tienten demasiado ni el cristal ni el botiquín, ya que en *TR3* las cosas que están tan a la vista siempre tienen truco. En cuanto llegues al centro de la sala, empieza de nuevo el baile de flechas envenenadas. Corre hacia tu derecha para dar con la palanca de la pared que cerrará la ventana más próxima y desactivará la trampa. Después aga-









**INFORMACIÓN**

● *Estadísticas*

En *Tomb Raider III* no se trata sólo de ir matando a todo el mundo. Algunos personajes te ayudan y te muestran la salida de áreas secretas. Los monos del primer nivel son un ejemplo perfecto. A menudo te conducen a la salida correcta. Si eres un novato, lo agradecerás de verdad. Si te quedas atascado, nuestro consejo es que no pares de mirar. En *Tomb Raider III* todo es posible.





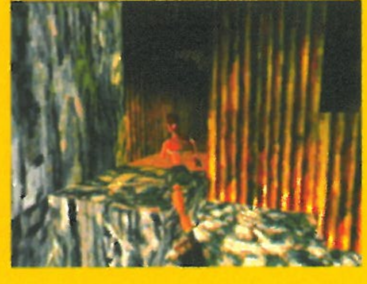
# co Sur




## ISLA DEL PACÍFICO SUR VILLA COSTERA

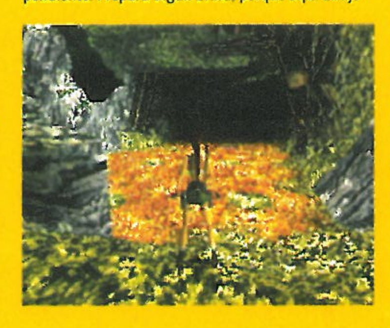
rra el botiquín y salta sobre el agua, pero no te sumerjas ya que te arrastraría, aunque si lo haces accederás a la ruta de la Piedra Serpiente que hemos descrito antes. Repta hacia el cristal para guardar la partida, pero ten cuidado porque aquí también hay una de esas trampas de los dardos. Déjate caer por el agujero y mientras desciendes por la rampa desenfunda tus pistolas. Aparecerás en el poblado de los nativos. Ten cuidado, ya que aquí hay un montón de enemigos. De momento, uno se dirige directamente hacia ti. (B) Avanza por el camino, procurando que no acierte el tipo que lanza dardos desde lo alto por la izquierda, hasta que se bifurque (en la primera choza hay un cohete, y la segunda está vacía). Tira por el camino de la izquierda y enfréntate al tipo de los dardos que saldrá a tu paso. Cuando lo hayas liquidado, sigue avanzando hasta que llegues a un árbol enorme en cuya copa hay una cabaña. Allí hay otro nativo escondido al que debes matar. Sigue avanzando hasta que te encuentres con un estanque de barro (cuidado, son arenas movedizas). Gira a la izquierda y trepa a la primera roca (podrás oír a alguien que se acerca y que está justo al otro lado). Salta a la roca siguiente y mátalo de un disparo. Baja adónde estaba el nativo y utiliza la rueda. Aparecerá una trampilla cerrada. Vuelve al claro de la cabaña en el árbol, pero ten cuidado, ya que hay otro nativo escondido. En este punto, puede que oigas a alguien que te grita. De momento, pasa de los gritos. Gírate y vuelve al poblado, pero presta atención al nativo que hay por el camino. Ve por la otra bifurcación del camino que te introducirá en el poblado, donde te esperan dos nativos. Acaba con ellos y entra en la primera choza para recoger un botiquín. Sal y cruza el claro para hacerte con el cristal para guardar la partida. Vuelve al claro y gira a la izquierda después de la última choza. Aquí hay un botiquín grande, pero justo delante tienes un tramo de arenas movedizas. Olvídate de él. Rodea la cabaña y sigue el camino por la derecha. Antes de pasar sobre la trampilla que has cerrado antes con la rueda, salta hacia la cornisa que hay encima y recoge los cartuchos de escopeta. Baja, pasa sobre la trampilla y entra en otro claro. A tu derecha hay una choza vacía con una puerta abierta. Corre hacia la derecha de la choza, baja por el camino y gira a la derecha para llegar a una zona secreta. Aquí hay un nativo. Recoge los cartuchos de MP5 y la munición para escopeta. Sal corriendo, sigue avanzando, pasa la parte trasera de la choza y entra por la puerta abierta de la choza siguiente en la que encontrarás algunas bengalas. Atento a los nativos que siguen apareciendo. Sal de la cabaña, gira a la izquierda y sube a la cornisa. Olvídate de la choza enorme que hay en el extremo derecho, ya que está vacía. Ve por la izquierda, gira a la derecha y al lado del árbol está la entrada a la choza siguiente, en la que hay una rueda. Gírala y prepárate para un inminente asalto enemigo. Sal por la derecha y déjate caer en el claro. Da la vuelta y sube por la escalera. Sal por la izquierda tras el primer tramo de terreno. Se abrirá una ventana. Crúzala y salta hacia la izquierda para caer sobre una plataforma (deberás asirte y reincorporarte). Ahora debes andarte con mucho ojito. Puedes ver un pasadizo con una fogata a la izquierda. A la derecha hay un nativo escondido que te empujará contra las llamas. Desenfunda tu mejor arma (la escopeta ya va bien) avanza corriendo y, al momento, salta hacia atrás y dispárale. Cuando esté muerto entra, ve a la derecha, hasta el fondo, a la derecha otra vez y encarámate al tejado de la primera cabaña. Sigue avanzando y repite el procedimiento sobre el segundo tejado. Justo a tu izquierda hay unos cuantos arpones escondidos en los huecos oscuros de la cueva. Recógelos, sal de ahí y gira a la izquierda por el camino de madera hasta que llegues al final. Gira a la derecha, avanza y trepa a lo alto de la choza. Salta hacia arriba y agárrate a la enredadera. Avanza arrastrándote por el sendero de enredaderas, hacia adelante, luego a la derecha y por último a la izquierda. Cuando hayas llegado tan lejos como puedas, déjate caer sobre el tejado de la choza en la que has encontrado las bengalas. Tras un salto en carrera llegarás al tejado de la choza vacía que antes quedaba a tu derecha, cuando has entrado en este claro. Baja por la derecha y entra en la choza del árbol. Enciende una bengala. En un lado hay una palanca que acciona una puerta sobre las llamas al otro lado del claro. Así podrás cruzar sin peligro, pero ten cuidado, porque al accionarla te atacará otro nativo teletransportado. Vuelve al lugar de las llamas (déjate caer al suelo del claro y sube de nuevo por la escalera, pero esta vez sal por la derecha). Salta sobre la parrilla que hay sobre las llamas y asegúrate de saltar hacia adelante hasta llegar al final. Allí hay una palanca. Prepárate para la emboscada y luego acciónala. Cuando hayas acabado con los nativos asesinos, gírate. Pasa de la palanca de la derecha, ya que sólo sirve para encender unas llamas detrás tuyo que te matarían. Ve a la izquierda, avanza contra el muro de la izquierda, y corre hasta superar las ruedas asesinas. Ve hasta el final del pasillo, gira la rueda y deslízate de vuelta por la puerta abierta de tu izquierda. Agárrate al final y luego suéltate para no hacerte daño al caer. Métete en el agua por lado más alejado y debajo encontrarás una puerta abierta. Nada hasta superar al cocodrilo que vigila este pasadizo sumergido. Ve hasta el final, sal del agua y sube por la escalera que tienes delante. Avanza por el pasadizo, cruza el puente de cuerda, gira a la derecha y salta hacia la cabaña del árbol que hay al final de la cornisa. Ahora descansa, que ya has completado el nivel. PSP





## ISLA DEL PACÍFICO SUR AVIÓN ACCIDENTADO

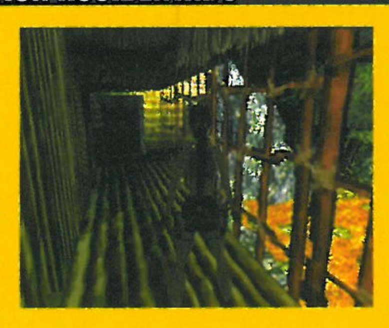
Estás en la casa del árbol. El camino por el que has venido está bloqueado. Baja al suelo. Cualquier intento de volver corriendo al barranco del puente de cuerda conducirá a Lara a una muerte segura por aplastamiento bajo grandes rocas. Como no puedes retroceder, te toca avanzar. Y el único camino es cruzar el barrizal. Para hacerlo debes saltar sobre los enormes nenúfares, aunque sólo algunos son seguros. Ve hasta el borde del estanque y salta hacia el de tu izquierda. De los cuatro que tienes a continuación, salta sobre el que queda más a la izquierda. Salta hacia el tramo de arena que hay entre dos rocas emergentes. Gírate y salta hacia el nenúfar de la izquierda que queda más lejos. Ahora otro salto hacia la que queda justo enfrente. Gírate hacia el camino de la selva que hay en el extremo más alejado y ejecuta un salto largo hacia el que queda a la derecha de los dos que tienes delante. Después, hacia el de la izquierda. A continuación hacia el del extremo izquierdo de los tres que tienes delante. Sigue saltando hasta la esquina y recoge los dos cartuchos de MP5 para la zona secreta no tan secreta que hay en la cornisa de encima. Vuelve a la plataforma por la que viniste y ejecuta un salto largo para aterrizar a salvo en la senda de la selva. Avanza por la pendiente, pero antes de bajar por ella salta hacia la cornisa de la izquierda para hacerte con unas cuantas granadas. Vuelve y tira por la pendiente. Prepara algún arma, porque aquí abajo hay un pequeño dinosaurio. Cuando haya pasado a mejor vida corre hacia la derecha por el estanque y entra en la cueva. Sube al bloque de la derecha, gira a la izquierda y salta hacia el bloque del otro lado. Trepa por el hueco y entra en un pasillo. Ve hacia el final y déjate caer en lugar del avión accidentado. Aquí abajo hay otro dinosaurio (que viene por la izquierda), así que prepárate. Avanza siguiendo el muro, pasa una zona oscura y un árbol hasta llegar a la cola del avión. Aquí hay un extraño saliente con forma de pirámide. Súbete encima y verás una cornisa triangular a la que puedes saltar. Gírate y salta a la cornisa siguiente. Vuelve a girarte y verás que debes enfrentarte a un salto largo poco alentador hacia la oscuridad, justo a la izquierda de la cornisa de la que has venido. Hazlo. Delante tuyo hay una caída que te conduce a una sala. A tu derecha tienes munición para la Uzi. Desde la salida debes dar un salto largo y asirte. Te quedarás colgando de un enrejado en el otro lado de la sala. Gira a la derecha, balancéate y gira por la primera a la izquierda. Al final, otra vez a la izquierda. Después a la derecha, cruza el tramo de aspecto complicado, otra vez a la derecha y después déjate caer por el agujero de la pared. Vuelve por donde has venido. Déjate caer, gira a la derecha y acciona la palan-



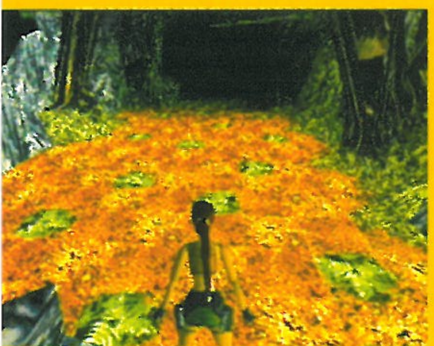


## ISLA DEL PACÍFICO SUR | AVIÓN ACCIDENTADO

ca. Ahora puedes llegar a la palanca que has visto antes. Olvídate del cristal para guardar la partida y vuelve a trepar por el agujero de la pared. Balancéate por el enrejado por el que has venido y adelante hacia esa palanca que ya es accesible. Al final del enrejado, déjate caer y agárrate, ya que estás en un muro por el que puedes escalar. Bájalo y después vuelve a subir para alcanzar la palanca. Acciónala y tendrás acceso a más parte del camino. Desde el borde de este hueco estrecho, da un salto corto para acceder a la columna en la que hay un cristal para guardar la partida. Vuelve a saltar hacia la cornisa que hay bajo el agujero de la pared. Regresa atrás y acciona la palanca de nuevo. Ahora vuelve a subir por el agujero, salta hacia arriba, agárrate al enrejado y síguelo de vuelta hasta el lugar por el que has venido. Cuando llegues al extremo más alejado de la enorme estalactita (la que tiene una puerta delante de donde has saltado la primera vez) ve hacia ella. Déjate caer y agárrate a la superficie por la que puedes escalar. Baja escalando hasta que los pies de Lara estén a punto de tocar el fondo. Ahora pulsa el botón de salto y suéltalo. Te encontrarás en un pequeño hueco con una palanca. Acciónala, gírate y salta sobre la estalactita. Sube arriba, tira por la derecha y métete en la zona que ahora está abierta. Toma todo lo que hay aquí. Gírate. Salta hacia la derecha (hacia la cornisa que hay debajo de la palanca que has accionado). Cuando te deslices por ella, agárrate bien. Arrástrate hasta que estés bajo la palanca, reincorpórate y pulsa el botón de salto. Volverás a estar en la plataforma en la que se hallaba el cristal para guardar la partida. Vuelve a saltar hacia el agujero de la pared, sube trepando y métete por él. Déjate caer, impúlsate hasta la plataforma que hay en el extremo y arrástrate por ese espacio tan estrecho. Llegarás a una cornisa que está por encima del principio de la zona del accidente aéreo. Puedes dejarte caer desde aquí con tranquilidad. Ahora sigue por la pared que va hacia la derecha, pasa un árbol grande y después, alrededor de un pincho medio disfrazado gira a la derecha. Déjate caer, corre hacia adelante y sube. Te encontrarás en una cueva pequeña que conduce a un claro. A tu derecha tienes unos cartuchos de MP5 muy oportunos. Prepárate para el combate con tu mejor arma. Aquí hay un hombre, aunque no es el enemigo. En cuanto lo veas aparecerán dos dinosaurios. Intenta matarlos sin herir al hombre. Si sobrevive puedes seguirlo, ya que te conducirá a una puerta que quiere abrir. Si no, avanza por el camino de la izquierda desde donde has entrado y verás una abertura oscura que baja por un túnel hacia la puerta en cuestión. En la otra punta puedes ver una palanca y otra puerta. Vuelve al claro en el que has matado a los dinosaurios. Hay cornisas en tres lados. Desde el lado opuesto al que has accedido podrás trepar a una de estas cornisas y saltar por las ramas de los árboles. Aquí arriba encontrarás un botiquín grande y (en otra rama cercana) unas cuantas bengalas. En el límite del claro hay una pendiente que desciende. El dinosaurio de abajo está muerto, pero hay cuatro criaturitas verdes vivitas y coleando, así que prepara tus armas. En el lado izquierdo de la parte por la que te has deslizado hay otra puerta con una palanca y otra puerta más detrás. Por ahora pasa, pero recoge las bengalas que hay delante. Pasa a la cueva repleta de agua del otro lado. Vadea la superficie y tira a la derecha. En eso que parece un volcán en miniatura encontrarás un cadáver. Saca el cuerpo y conseguirás la llave del Comandante Bishop. También te percatarás de que esto no es un volcán, sino el nido de un dinosaurio, sobre todo cuando veas al T-Rex aparecer por la esquina. Corre hasta pasarlo y vuelve a la segunda puerta en la que has recogido las bengalas. Ahora está abierta y te sirve de refugio perfecto mientras liquidas al dinosaurio a placer. Ya que estás aquí, acciona la palanca. Vuelve a la cueva anegada, pero esta vez ve por el otro camino. Al final hay unas cuantas bengalas y otra palanca. Acciónala. Las puertas están abiertas, por lo que puedes subir y volver al lugar del accidente aéreo. De vuelta en el avión, quédate pegado al muro de la derecha. Al final hay un agujero cuadrado negro a la derecha (por la parte posterior del avión). Enciende una bengala y verás que es un pasadizo de ladrillos. Métete en él. Al final se abrirá una puerta que conduce a un coso. Aquí encontrarás los cadáveres de un hombre y de un dinosaurio, ve con cuidado. Desenfunda un arma y prepárate para recibir a cinco dinosaurios pequeños que se abalanzarán sobre ti en cuanto entres. Mátalos y a continuación recoge el botiquín y los cartuchos de MP5. En dos de los cinco huecos de esta parte hay palancas. Actívalas y retrocede por donde has venido. Cuando vuelvas a acceder al lugar del accidente oirás ruido de disparos. Sube a la cuesta de la derecha y verás a dos hombres disparando a un dinosaurio. Deja que se despabilen por su cuenta. Cuando lo hayan matado, baja por la rampa hacia ellos. A la derecha hay un hueco vacío. Corre hasta pasarlo. Pégate a la pared de la derecha. En el siguiente hueco que encontrarás a la derecha hay un pasadizo que conduce a un claro en el que hay un puente y en él, la entrada a un templo. Aquí hay otro hombre luchando contra un dinosaurio. Si te apetece, échale una mano. A la derecha del lugar por el que has accedido hay un bloque al que puedes subir. Trepa también al siguiente y a tu izquierda verás una enredadera. Sube por ella hasta lo más alto. Salta hacia atrás y mantén el dedo en el botón de salto, para pasar de una cornisa a una rama en la que hay un dinosaurio. Mátalo. En el extremo de la rama (al lado de esa cuesta tan pronunciada) debes saltar hacia la cornisa de la izquierda. Gírate hacia el árbol, con la espalda pegada a la pared, salta y agárrate. Reincorpórate, salta sobre la cornisa y recoge el cristal para guardar la partida. Desde aquí, salta a la rama de la derecha y, desde esta posición aventajada, encárgate del siguiente dinosaurio. A la izquierda del punto en el que la rama empieza a inclinarse hacia arriba debes saltar hacia un lugar secreto. Levántate allí y recoge los cartuchos de MP5. Ahora te toca un sencillo deslizamiento hacia abajo. Camina hacia el dinosaurio que cuelga de una cuerda. Ejecuta un salto largo hacia el tramo verde que hay a su izquierda y recoge un botiquín pequeño. Antes de retroceder con otro salto, dispara al dinosaurio de la cuerda. Caerá al río y servirá de suculento aperitivo a las pirañas. Ya puedes ejecutar el salto de vuelta y volver al lugar por donde has llegado. Cruza el río, ya que como las pirañas están distraídas, puedes mojarte a gusto y accionar incluso la palanca que hay a su lado. En el otro lado se abrirá una puerta. No utilices el puente (si lo haces se derrumbará). Nada por el mismo sitio de la palanca hacia la izquierda hasta que llegues a un punto por el que puedas salir del agua. Prepara un arma. Has abierto una puerta que liberará a un dinosaurio. Mátalo y cruza la puerta. No enfundes el arma, ya que por aquí queda otro. Ahora estás encerrado en una gran habitación con el suelo plagado de agujeros que revelan la presencia de gas. Hay tres palancas que numeraremos 1, 2, 3 contando en el sentido de las agujas del reloj desde la entrada. Acciónalas en ese orden. La primera libera a un dino, así, que no te pille por sorpresa. La tercera libera a dos. Buena suerte. Cuando hayas accionado las tres, la puerta de acceso a la estancia se abrirá de nuevo, además de una trampilla en el techo, justo en el único sitio elevado de la sala. Sube a esta sala y recoge el cristal para guardar la partida. También hay un cadáver. Ve hacia él y recoge la llave del Teniente Tuckerman, pero ten cuidado, porque en cuanto lo hagas aparecerá un dinosaurio. Aquí ya no tienes nada más que hacer. Vuelve al avión. En su lado izquierdo se ve el perfil de una puerta. Sube, da un salto y agárrate. Deslízate a la izquierda hasta que puedas reincorporarte con seguridad. Ahora estás encima del morro del avión. Corre por el fuselaje hacia la cola, salta hacia adelante cuando no puedas correr, y déjate caer por el agujero que hay en la punta. Te encontrarás con un dinosaurio y algunos cartuchos de MP5. En la cabina hay dos contactos posibles para llaves. Mete las dos que tienes. Ahora accede a la zona de carga que hay en la cola del avión. En el extremo hay una sala lila con un interruptor. Púlsalo y la puerta de cola del avión se abrirá y el arma que acabas de pasar rodará. Corre hacia el arma y utilízala. Pulsa X para disparar. Vendrán cientos de dinosaurios a por ti, así que utiliza el arma para matarlos. Puedes moverla arriba y abajo y hacia los lados. Si no quieres tener problemas para acabar con ellos, ladéala todo el tiempo a buen ritmo. Cuando paren de venir, elévala y dispara más allá del ala que está tirada en el suelo. Puedes derribar dos trozos del muro que hay allí. Seguramente habrás perdido a unos cuantos amigos en esta batalla. Corre hacia dónde han caído y recoge los cartuchos de MP5 que han dejado tirados. Corre por el ala rota y salta sobre el río. Escala por el lugar más adecuado de la esquina. Primero explora la zona de la derecha, donde encontrarás un botiquín grande y un cristal para guardar la partida. No lo utilices todavía, ya que estás a punto de completar el nivel. Salta hacia la otra zona y ya lo tienes. PSP

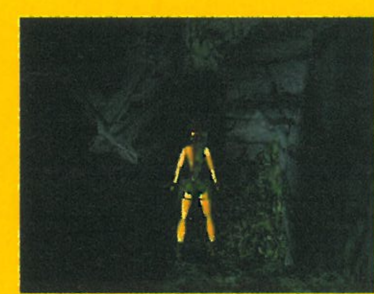

















**● Movimientos espectaculares**

En esta nueva entrega, Lara ha adquirido algunos movimientos importantes. Debes acostumbrarte a ellos, y aquí los tienes todos:

*Arrastrar*: es muy importante para entrar en huecos estrechos y dar con algunos secretos.

*Sprint*: Muy útil para que Lara salga de situaciones comprometidas.

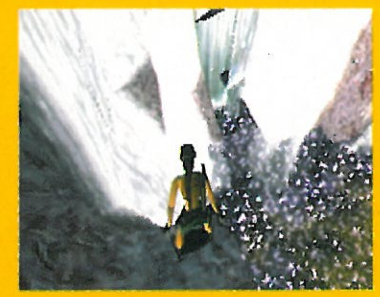
Rueda hacia adelante: Si pulsas salto durante un *sprint* Lara ejecutará una rueda muy rápida hacia adelante. No sirve para mucho, pero es espectacular.





## ISLA DEL PACÍFICO SUR MADUBU GORGE

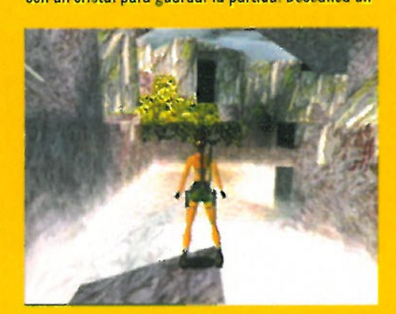




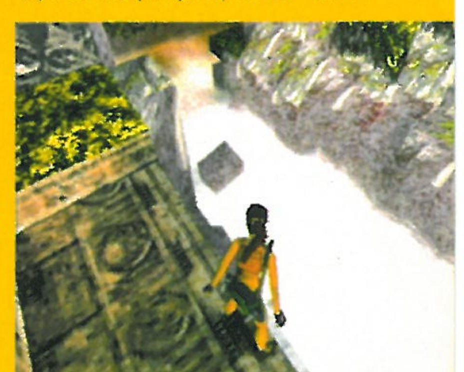




Corre hacia adelante y olvídate de los murciélagos que aparecerán a tu izquierda. Por aquí hay escondido un demonio que escupe veneno. Corre hasta el segundo pedazo de roca y acaba con él antes de que se acerque (escopeta). Gira a la derecha (después de la segunda columna) y desplázate lentamente hacia la izquierda. Ejecuta un salto corto hacia el bloque que hay en medio del río. Ahora un salto largo hacia la orilla más alejada y agárrate. Desplázate hacia la derecha hasta que puedas reincorporarte. Gira a la derecha y reincorpórate. Da un salto corto hacia adelante, luego a la derecha y después deslízate hasta el triángulo. Ahora a la izquierda y salto corto hasta el triángulo. Nuevo salto corto hacia adelante hasta el triángulo. Gira un poco hacia la izquierda y salta hasta el bloque. Gira el interruptor hacia la izquierda. Vuelve con cuidado por donde has venido (hay una peligrosa rampa, así que ponte en su extremo izquierdo antes de saltar). En el punto en el que te has reincorporado al principio, salta hacia atrás y agárrate. Tira hacia la izquierda hasta el final (no te incorpores). Déjate caer y agárrate. Sube y métete por el espacio en el que debes arrastrarte. Baja hasta el final, salta hacia el cristal para guardar la partida y acciona el interruptor. Vuelve atrás con otro salto y escala por el enrejado que acaba de caer. De cara al río, en el borde, salta y agárrate a la enredadera. Supera por ella el río. Déjate caer en la otra orilla. Salta hacia atrás y agárrate. Muévete a la derecha hasta que puedas incorporarte. Gira a la derecha y ponte tan a la derecha como puedas del lado del cañón que avanza en forma de «L» para poder ejecutar un salto largo. Cuando caigas y te deslices hacia abajo, agárrate y tira hacia la derecha hasta que puedas reincorporarte. Salta por la entrada que ya es visible. Dentro de la cueva, la primera a la derecha está vacía, la segunda a la derecha baja. Deslízate hasta el fondo, gira a la derecha contra la pared, salta de espaldas hacia abajo, agárrate y suéltate. En el fondo gira una pizca, ya que estás en una trampa de pinchos. Atraviésala poco a poco. Déjate caer, gira rápido a izquierda y derecha y entra en una cueva natural. Olvídate del cristal para guardar la partida que queda a tu derecha. Salta hacia adelante y sube por la rampa. Después sube hacia arriba y a la izquierda por los peldaños en pendiente. Arriba te atacarán así que tira a la izquierda, déjate caer y acciona la palanca que parece una nariz. Baja la escalera y cruza la cueva natural. Introdúcete en la oscuridad y cruza arrastrando el tramo angosto. Ten cuidado, ya que aquí hay otra criatura verde que intentará atraparte. Incorpórate y arriba otra vez. Cruza el puente de cuerda, atraviesa la estancia de la izquierda, déjate caer, avanza hasta el final y salta hacia arriba a la derecha para hacerte con un cristal para guardar la partida. Descansa un minuto, disfruta del paisaje y después dispara desde un lugar seguro a la criatura verde que acaba de aparecer por detrás. Regresa por ese camino y esta vez gira a la izquierda después de salir del espacio angosto y volver a la primera sala de este laberinto de cuevas. Utiliza los muros por los que puedes trepar para superar las dos rampas. Cruza la puerta que has visto abrirse cuando has accionado la palanca de la nariz. Desde este extremo ejecuta un salto largo hacia la plataforma cuadrada que puedes ver en la cascada. Incorpórate y verás dos cornisas triangulares alineadas. Para llegar a la primera, salto largo; y para la segunda, salto corto. Si ejecutas un salto largo desde la segunda, llegarás justo al lado del cristal para guardar la partida de la cueva. Tómalo. Cruza al otro lado del puente, salta hacia arriba y agárrate a la enredadera. Ve por ella para cruzar la estancia (pasa de la primera abertura) hasta que no puedas avanzar más (cerca de otra abertura). Déjate caer y métete por el hueco de la derecha. Gira a la derecha y arrástrate por el espacio angosto. En el otro lado, ponte de pie, avanza hasta el borde de la cornisa, gira a la izquierda y da un salto largo hasta la pared por la que puedes trepar. Escálala hasta superarla y avanza por el pasadizo hasta que llegues a una zona con agua. Aquí tienes el kayak. Antes de montarte, mata a los dos cocodrilos que hay escondidos. Sumérgete y busca la palanca que abre la rejilla. Si la encaras, está debajo hacia la derecha. Sube al kayak, rema un poco aquí y allá para practicar y después lánzate por la rejilla. Durante la bajada, intenta mantener la perpendicularidad dentro de la tubería. Cuando llegues al fondo, rema hacia la derecha en busca de la segunda cascada, pero asegúrate de descender en línea recta. Al fondo de esta catarata rema con fuerza hacia la izquierda hasta cruzar la línea verde que detiene las cuchillas. Gírate y crúzalas remando. Empieza por la izquierda, así que intenta desplazarte a la derecha. En el fondo, la corriente te arrastrará hacia la izquierda, pero tú debes ir hacia el desvío de la derecha, dar media vuelta al kayak y remar contra corriente; tranqui que al final lo conseguirás. Baja por el desvío de la derecha y luego sigue por el siguiente también a la derecha (las líneas rojas te avisan del peligro; no cruces ninguna). Cuando el río vuelva a unirse debes practicar el *slalom* para esquivar las líneas rojas. El truco consiste en reducir la velocidad remando hacia atrás. Cuando hayas superado el primer rápido debes avanzar hacia la parte izquierda del río, cruzar la línea verde, volver a la derecha y luego otra vez a la izquierda hasta pasar el cristal para guardar la partida. Al bajar, ve por el giro a la izquierda del fondo y supera una catarata enorme. Asegúrate de que tu salud esté a tope antes de encarar este tramo, ya que seguro que perderás bastante energía. Quédate en el centro y recogerás un cristal para guardar la partida. Desde el lago del fondo, avanza por el río de tu izquierda hasta entrar en una cámara en la que hay pirañas y un peso extraño que cuelga de una cadena dorada. Gira a la derecha y avanza por una especie de vestíbulo que va hacia la derecha y desemboca en la cueva de una catarata. Atraviesa la cascada en el extremo más alejado para dar con un cristal secreto y guardar la partida. Vuelve a la cámara de las pirañas y rema contra corriente por la otra salida. Gira a la izquierda y después ve por el desvío de la izquierda para acceder a un remanso de aguas estancadas en el que hay un cocodrilo. Baja del kayak y ve a tierra firme (de un salto), pero ándate con ojo, ya que en cuanto lo hagas aparecerá una enorme criatura verde. Cuando te hayas cargado a la criatura y al cocodrilo sal por la única salida y vuelve al estanque de las pirañas. Cuando estés en el borde salta hacia adelante y agárrate a la enredadera. Ve por ella hasta que hayas superado dos









# ¡Trucos!

Guía

Tomb Raider 3

## ISLA DEL PACÍFICO SUR MADUBU GORGE (CONT)



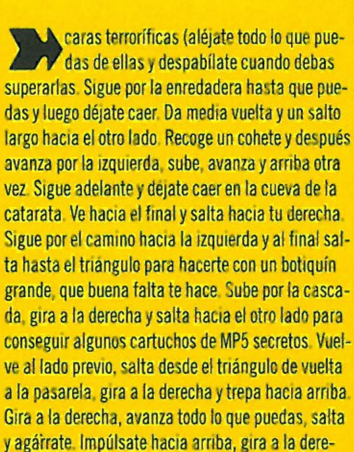


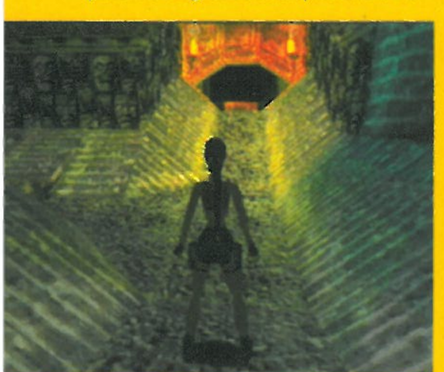
caras terroríficas (aléjate todo lo que puedas de ellas y despabílate cuando debas superarlas. Sigue por la enredadera hasta que puedas y luego déjate caer. Da media vuelta y un salto largo hacia el otro lado. Recoge un cohete y después avanza por la izquierda, sube, avanza y arriba otra vez. Sigue adelante y déjate caer en la cueva de la catarata. Ve hacia el final y salta hacia tu derecha. Sigue por el camino hacia la izquierda y al final salta hasta el triángulo para hacerte con un botiquín grande, que buena falta te hace. Sube por la cascada, gira a la derecha y salta hacia el otro lado para conseguir algunos cartuchos de MP5 secretos. Vuelve al lado previo, salta desde el triángulo de vuelta a la pasarela, gira a la derecha y trepa hacia arriba. Gira a la derecha, avanza todo lo que puedas, salta y agárrate. Impúlsate hacia arriba, gira a la derecha, salta y cuélgate de la enredadera. Supera con rapidez otra de esas caras que dan miedo y ve por el desvío de la derecha. Avanza hasta el final y déjate caer. Gira a la izquierda y sigue el camino que se aleja. Al final debes ejecutar un salto largo para superar las cuchillas y los pinchos y llegar a la base de una cascada. Gírate y avanza ligeramente hacia la izquierda de la pendiente que hay delante. Da un salto largo y agárrate al muro por el que puedes trepar. Ve hacia arriba y a la izquierda hasta que no puedas avanzar más. Déjate caer, da media vuelta, avanza por la entrada de tu derecha. Gírate y déjate caer hacia atrás por el agujero; al hacerlo, agárrate al borde. Baja por la superficie por la que se puede trepar hasta el fondo. Avanza por el pasillo. Bajará rodando una piedra enorme. Pulsa L2 para agazaparte detrás de la plataforma elevada del centro. Una vez superada esta prueba vuelve a suceder lo mismo más adelante. Supera también la segunda piedra. ¿Ves la piedra del techo? Te aplastará a no ser que te pongas de lado y avances así hasta que estés en línea con el principio del reflejo de la llama que hay en el muro que se ve a lo lejos. Salta hacia atrás y agárrate al borde, desplázate tan a la derecha como puedas. Ahora reincorpórate. Baja hasta el final y salta hacia el pasadizo de la izquierda. Salta sobre las llamas y sigue adelante superando enormes piedras rodantes de esas que te gustan tanto. Sigue avanzando y hacia arriba. Vuelves a estar en la zona del kayak. Ve a la derecha y salta a la primera plataforma que veas. Sube por el muro que se puede trepar y desplázate a la izquierda hasta la plataforma siguiente. Arrástrate por el hueco de la izquierda y sal a los rápidos. Salta hacia el bloque del centro y luego da un salto largo hasta el promontorio. Salta de nuevo al bloque del alambre. De momento, olvídate del cable, ve al fondo de esta mini isla, salta hasta el cristal para guardar la partida y luego salta de vuelta. Baja por el alambre hasta entrar en la zona iluminada de forma extraña en azul y verde. Déjate caer hasta el fondo y escala por la columna de rostros. Llega hasta lo más alto y acaba con la criatura verde que te atacará por la derecha. Gira por la primera a la izquierda y acciona la palanca. Vuelve al lugar por el que has subido y tira por el pasillo que tienes delante. Se encenderá una antorcha y por la derecha aparecerá otra criatura verde. Baja al lugar por el que la has visto aparecer y deslízate por la rampa. Aparecerás en la cámara en la que has dejado el kayak. Vuelve a subirte a la canoa. Sal por donde has venido y baja por el tubo de salida que ya está abierto. Intenta seguirlo para evitar daños en todo lo posible. Llegarás a una estancia enorme en la que hay un cocodrilo. Hay un par de lugares de aterrizaje desde los que puedes dispararle. En uno de ellos hay una puerta. «Aterriza» en ésta y sumérgete por debajo para dar con la palanca que abre la puerta. Pero ten cuidado, ya que en el agua hay dos cocodrilos más. Acaba con ellos y luego sal del agua, cruza la puerta y ya lo tienes. ¡Un nivel menos! PSP



## ISLA DEL PACÍFICO SUR TEMPLO DE PUNA

Empiezas en un pasillo muy largo. A tu derecha tienes unas escaleras por las que corren dos nativos con dardos. Acaba con ellos sin más dilación. Salta dentro y acaba también con el siguiente. Al final, trepa dos veces y prepárate para recibir a otro maniaco de los dardos. Sube hasta lo más alto y luego cruza el espacio angosto. Reincorpórate y ve hasta el final del pasadizo para recoger un botiquín pequeño. Ahora llega un tramo complicado. Gira a la izquierda y observa cómo pasan las ruedas que bajan. Espera hasta que sigan por la derecha y deslízate por la rampa. Gírate y corre por la izquierda hasta llegar al lado de uno de los rostros (a horcajadas de la línea entre un cuadrado rojo y negro y la línea roja de tu izquierda). Ahora agáchate. Las ruedas volverán a subir, pero no te darán. Tienes tiempo de accionar la palanca y de volver a agacharte. Espera a que vuelvan a pasar las ruedas y haz lo mismo con la otra cara. Que pasen de nuevo las ruedas y entonces da media vuelta, sube a lo alto de la cuesta y espera a que vuelvan a aparecer. Podrás superarlas con un salto largo bien cronometrado de modo que puedas repetir el truco en el otro lado de la estancia. Cuando hayas accionado las cuatro palancas se abrirá la puerta que hay en el extremo opuesto de la sala. Atraviésala a la carrera. Trepa y deslízate hacia abajo. Cuando aterrices en esta sala, ve hacia el extremo izquierdo y tira del bloque. De este modo, evitarás morir entre los pinchos. Acciona las tres palancas para abrir la puerta. Déjate caer hacia atrás, agárrate y tírate por el agujero que hay al otro lado de la puerta. En el fondo da media vuelta y deslízate por el raíl de la piedra rodante. Al final, a tu izquierda, hay una palanca que abre la puerta. Cuando la hayas accionado vuelve a la puerta. Observa que hay un bloque de diferente color en el suelo. En cuanto lo toques, el pedrusco empezará a rodar, así que corre hacia la puerta desde ese punto. Y DESPUÉS GIRA A LA DERECHA Y SIGUE CORRIENDO, porque viene otro pedrusco. No se acaban aquí los problemas, porque ahí abajo hay tres nativos esperándote con sus cerbatanas. Acaba con ellos. Y así volverás a estar en el lugar en el que empezó el nivel, aunque esta vez la puerta de la izquierda está abierta. ¿A que no ha sido tan difícil? Tranqui, que aún queda una bajada y el Jefe. Delante hay una silla que gira cuando te acercas. Antes de hacerlo, recoge los dos botiquines pequeños que tienes a izquierda y derecha. Si no estás envenenado, no los uses todavía. Acércate a la silla con tu mejor arma en ristre. Cuando gire, salta hacia atrás mientras disparas y luego sigue saltando a izquierda y derecha sin parar de disparar. Al final se producirá una explosión azul. Recoge la Daga Ora y el nivel ya está acabado. PSP











¿Te imaginas reposar en una piscina de piedra en una isla del Pacífico Sur a estas alturas del invierno? El sueño de Curro...

**INFORMACIÓN**

● *Altibajos*

Aunque el desierto tiene un aspecto estupendo, con su arena brillante y sus riscos rojos, puede resultar muy complicado dar con muros a los que trepar, sobre todo cuando intentas esquivar serpientes y cosas por el estilo. El mejor consejo no es otro que el de matar todo lo que veas en cuanto puedas y luego tomarte todo el tiempo que necesites para buscar. Si ves que alguna pared parece algo diferente, tiene una mancha o parece fuera de lugar intenta escalarla. Hay muchas áreas secretas a las que sólo puedes acceder trepando, así que no dudes en probar. Otro problema de este nivel es el río. Intenta evitar caer en él cueste lo que cueste. No es imposible escapar de sus aguas, pero necesitarás varios intentos y después deberás volver a empezar desde lo alto del risco.

**Tomb Raider 3**

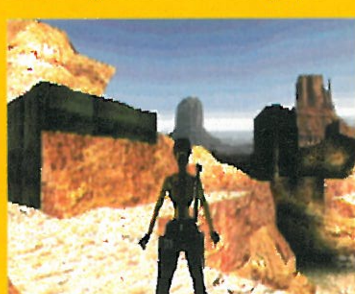
# Nevada

▲«No te olvides la pistola cuando vayas a tu bola» es la frase de Lara. Y de cualquier mujer aventurera que guste de las experiencias fuertes.

Para superar este nivel repleto de caídas vertiginosas, cascadas de órdago y buitres de mal agüero, Lara necesita algo de ayuda

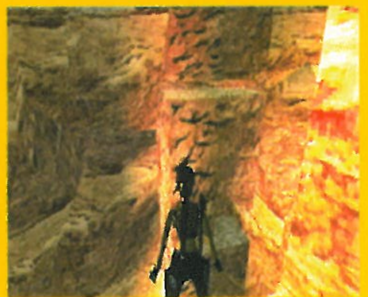
## NEVADA DESIERTO DE NEVADA

Avanza, desenfunda y despacha a las dos águilas ratoneras. Delante tuyo hay varios arbustos, detrás del que queda más a la derecha tienes una serpiente de cascabel. Métete por el hueco entre las rocas y avanza por la derecha del estanque. Entra en el barranco. Al final, gira a la derecha e impúlsate hacia arriba y ve a la derecha. Empuja el bloque hacia la izquierda y hazte con los cartuchos de escopeta. Avanza por el pasadizo y trepa dos veces. Tira a la izquierda y vuelve a trepar. Da media vuelta, tírate hacia atrás y agárrate. Desplázate a la derecha del bloque y déjate caer. Mata a las serpientes de cascabel que hay aquí abajo y recoge las bengalas, el botiquín pequeño y el cristal para guardar la partida. Pasa a través del bloque oscuro y vuelve al lugar por el que has caído. Esta vez da un salto largo hasta el bloque siguiente y repite la acción. Gira a la derecha y escala. Corre por el pasadizo y sal a cielo abierto. Avanza por el camino de tu derecha, ponte delante del tanque verde y prepárate para una sorpresa. Ve hasta el final, gira a la derecha y salta hacia la cornisa. Sigue por la cornisa y ten cuidado con la serpiente de cascabel del arbusto que hay al final. Ahora tienes un complicado salto largo sobre el barranco. Avanza por esta nueva cornisa, cruza de un salto y corre hasta el final de la cornisa siguiente. Aterrizarás en una cornisa de roca roja. Abandónala por el extremo, gira a la derecha y recoge el botiquín grande. Da media vuelta y vuelve a la parte más alta de la cornisa de roca roja. Da un salto largo y agárrate al saliente grande. Sube hasta arriba y acaba con la serpiente de cascabel que te saldrá al paso. Rápidamente te encontrarás sobre el tanque verde. Métete por el agujero y nada hacia el pasillo zigzagueante hasta que salgas a un estanque. Sal del agua y avanza por el arco en punta hasta salir a una cornisa arenosa. Gira a la derecha y ejecuta un salto largo hacia la cornisa triangular. Salta desde el extremo y agárrate a una plataforma que apenas se ve. Prepárate para un águila ratonera. Da un salto corto desde el borde hacia otra plataforma cuadrada que hay debajo. Puedes avanzar por esta cornisa y después trepar al final [Punto A: observa la nota del Pronosticador al final]. Desplázate a la parte más alta de la plataforma y trepa. Desde aquí da un salto largo y agárrate al otro lado. Tira a la izquierda por esta cornisa y después salta hacia el triángulo, reincorpórate y salta a la inefable serpiente de cascabel del arbusto. Al final gira a la derecha y haz un salto corto. Disfruta del vuelo. Gira y encara el agujero. Salta hacia atrás y agárrate. Déjate caer y agárrate otra vez. Desplázate hacia la izquierda hasta que puedas subir. Salta y agárrate a la enredadera. Avanza por ella hacia la derecha. Tira a la derecha contra la pared, déjate caer y agárrate. Trepa por la izquierda, baja un poco y déjate caer sobre la cornisa que cuelga por encima. Gira a la izquierda y corre hacia el final, salta hacia el muro que puedes escalar y agárrate. Sube hacia arriba y salta hacia atrás. Desde la plataforma da un salto largo en diagonal hasta lo más alto de la cascada. Salta en corto hacia adelante y después da un salto largo hasta la pequeña plataforma que aparece por el extremo derecho. Gira a la izquierda y cruza el río de un salto. Avanza hasta la zona arenosa. Gira a la izquierda después de la columna y de paso mata a la serpiente de cascabel. Cuando llegues al lugar en el que la estalagmita y la estalactita casi se tocan, gira a la derecha y sigue avanzando. Dispara al hombre que hay allí. Cuando salgas por el lado más alejado de la turbina hidroeléctrica, da media vuelta y sube hasta lo más alto de la escalera de dos tramos. Trepa hasta el acero, gira a la derecha y sigue en esa dirección hasta que salgas a cielo abierto al lado de una esclusa en la que te espera un águila ratonera. Súbete al poste de hierro, gira a la izquierda, cruza la esclusa y dispara a la serpiente de cascabel que hay en el otro lado. Sigue avanzando hacia la derecha y salta sobre los dos desagües de la presa. Cerca del segundo arbusto (que viene con serpiente de cascabel incluida) hay dos granadas. Vuelve a las esclusas, métete en el agua, sumérgete por tu izquierda y verás un palanca. Acciónala, da media vuelta y hazte con el cartucho para Desert Eagle que hay en el hueco de delante. Como estás chorreando, sal a nado del hueco y vuelve a los dos desagües de la presa que hay al girar la esquina de la derecha. Al final del todo gira a la derecha y verás una palanca. Acciónala, da media vuelta, sube a la superficie y toma aire. Ahora hay una rejilla abierta entre los dos puntales metálicos amarillos que hay entre los dos desagües de la presa. Sumérgete por ahí. En este pasadizo hay dos palancas, una nada más entrar, justo encima de donde te has zambullido, y otra tras una curva muy cerrada a la derecha. Es fácil dejarles escapar, así que tómate tu tiempo y sal a la superficie tantas veces como sea necesario. Cuando hayas accionado las dos palancas, cruza todo el pasadizo y al final emergerás dentro de la presa. Cruza ese pasillo y acciona la palanca que hay al final, toma el camino de la derecha para salir. Vuelve a las esclusas y dirígete a la zona que ya se ha secado. Baja por el lado derecho y tírate al lecho del río. Avanza hasta el final y recoge el botiquín grande que está escondido en el lado izquierdo. Ponte en línea con el botiquín pequeño de la cornisa del extremo y da un salto largo, agárrate y luego reincorpórate para alcanzarlo. Vuelve atrás y déjate caer por el extremo derecho de la cascada sin agua hasta la plataforma que distinguirás a la perfección. Atraviesa de un salto la cascada por tu derecha y conseguirás un cohete. Desde aquí salta abajo hacia la derecha hasta la plataforma que hay al girar la esquina de debajo. Cruza de un salto el río hasta la plataforma siguiente, gira a la derecha y da un salto largo hacia la plataforma que está un poco inclinada. Desde aquí, baja a la sala de la turbina hidroeléctrica. Corre hacia el otro lado del armatoste ruidoso y, en el punto en el que la estalagmita y la estalactita se juntan, ve a la derecha y corre por el pasadizo zigzagueante. En la sala del ascensor mata al obrero, ve por la derecha, gira a la izquierda y supera las dos rampas de madera para recoger el cristal y guardar la partida. Sube al ascensor y consigue el interruptor detonador. Vuelve a la sala de la turbina hidroeléctrica, gira a la derecha y regresa por las plataformas de la orilla del río. Al final acabarás sobre la plataforma de la columna que tenía cascadas a ambos lados. A la derecha, previo salto largo, tienes otra plataforma. Una vez allí, trepa para hacerte con un botiquín pequeño. Baja otra vez a la cornisa, da un salto largo hacia el muro que queda en el lado más alejado del barranco y agárrate. Baja trepando, suéltate y vuelve a agarrarte. Reincorpórate, salta y agárrate al muro de la derecha. Trepa hasta la sala del detona- ➤











# ¡Trucos!

Guía

## Tomb Raider 3



## NEVADA DESIERTO DE NEVADA

dor. Recoge el cristal para guardar la partida que hay en una cornisa de tu derecha y el botiquín pequeño de la sala. Sigue el cable hasta el TNT y recoge las bengalas de la cueva azul. Vuelve al detonador. Activa el interruptor y sal corriendo antes de que una piedra rodante perdida te aplaste. Vuelve al TNT que ya ha explotado. Al entrar, trepa a las dos rocas rojas de tu izquierda. Gira a la derecha, da un salto largo, agárrate y sube a la plataforma cuadrada. Da media vuelta y salta hasta el triángulo. Gira a la izquierda y salta a la plataforma siguiente. Crúzala y, al final, trepa por la derecha. Cruza el espacio angosto y échale un vistazo a la base militar. Baja al valle. Corre manteniéndote a la derecha. En medio de tres arbustos hay algunas granadas. Gírate de modo que la base te quede delante hacia la izquierda. Puedes ver una abertura. Ve hacia ella, trepa y verás que hay un espacio angosto por el que te puedes introducir. Métete y avanza por el pasadizo. Cuando puedas ponerte en pie sigue avanzando. En el momento en el que veas un lugar a tu izquierda por el que dejarte caer, también podrás ejecutar un salto con agarre. Haz esto último. Gira a la derecha, salta, agárrate y trepa. Avanza y sumérgete en el agua. Nada por la columna



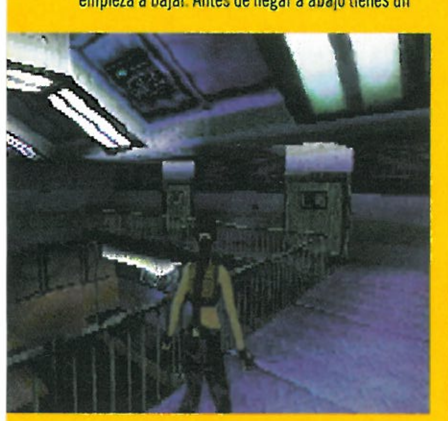
central hasta que veas una palanca. Acciónala y se abrirá una puerta. Sumérgete por la tubería ondulada para accionar la palanca de tu izquierda. Sal del agua y vuelve por donde has venido hasta que puedas elegir la opción que has desechado antes. Escala por el lado opuesto al que te has lanzado y saldrás al claro de la base militar. Corre hasta pasar la alambrada del peligro y al final gira a la izquierda. Sigue corriendo hacia la gran abertura que tienes delante. Deslízate dentro, gira a la izquierda y crúzala. En cuanto se agranda aparecen dos serpientes de cascabel. De momento, olvídate de la puerta y gira a la derecha por el saliente del centro y lee los letreros. Vuelve a la puerta y entra. Acciona la palanca. Vuelve al claro de la base militar (hay dos rocas rojas a las que puedes subir, y desde allí saltar al lugar desde el que te has deslizado). Tira a la derecha en la valla del perímetro y entra de nuevo en el pasadizo del espacio angosto. Cuando llegues al agujero del suelo, déjate caer. Ve a la derecha y arrástrate hacia la izquierda. Acaba con los dos buzos desarmados. En la parte más alejada de la estructura hay una escalera por la que debes subir. Desde aquí puedes utilizar un lanzagranadas (si dispones de uno, claro está, y de alguna que otra granada) para acabar con los vigilantes del recinto. Si no, da un salto largo por el hueco. Ahora estás en el recinto. Desde esta posición puedes acabar con los vigilantes. Después déjate caer y corre hacia la derecha. No pares hasta que pase un avión volando. Ve a la derecha y entra en el almacén. Aquí hay dos tipos. Trepa por las cajas de embalaje para lograr un botiquín pequeño. Vuelve al suelo y súbete al *buggy*. Utilízalo para subirte al tejado del edificio principal por la rampa de acero. Allí encontrarás la tarjeta de acceso al generador. Vuelve a bajar por la rampa y ve directo al edificio. Sal por la tabla gris.

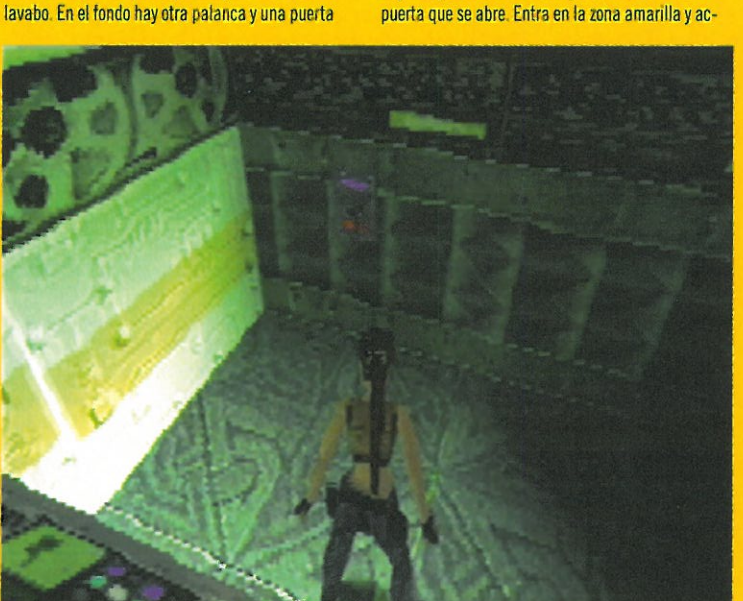


Trepa y métete en la sala del estanque. Mata al tipo que hay allí. Cruza y entra en la oficina, gira a la derecha y mete la tarjeta en la ranura que hay al final, al lado de la puerta. Mata al tipo que sale por la puerta abierta. Crúzala y acciona la palanca. Sal, sube al *buggy* y ve hacia la puerta delantera. Baja del coche y acciona la palanca para abrir la puerta. Conduce a la izquierda y baja por el amplio claro. En el fondo gira a la izquierda y márcate un detalle con una buena aceleración para pasar sobre el saliente del centro del claro y saltar sobre la valla. Misión cumplida. PSP

## NEVADA COMPLEJO DE ALTA SEGURIDAD

Empiezas en tu celda de cara a la puerta. Da media vuelta y salta hacia la ventana de modo que actives los sensores láser. En cuanto lo hagas, entrará un vigilante en la estancia. Gírate, salta por encima de él y sal por la puerta. Gira a la izquierda y corre por el rellano para alejarte del PM que te persigue. Cuando estés bastante lejos (quizá debas bajar las escaleras y volverlas a subir), acciona cualquier interruptor del rellano. Sirven para abrir las puertas de las celdas. Saldrá un prisionero y matará al PM que te persigue. Ya puedes bailar el rock de la cárcel: abre todas las puertas. Por el letrero de la pared sabrás que estás en «Bay C». En la celda que quedaba enfrente de la tuya pero en diagonal (es la única que ya tiene la puerta abierta desde el principio) hay un pasadizo sobre la pica. Salta dentro y empuja el bloque. Arrástrate hacia la izquierda. Cruza y empuja el otro bloque. Gira a la derecha y vuelve a colocar el primer bloque en su posición inicial. Ahora hay un agujero en el techo. Pasa por él, corre hacia adelante, da un salto largo sobre la trinchera. Ve hasta el final, cruza la alambrada y acciona la palanca. Ve a la izquierda, trepa, ve a la izquierda y empieza a bajar. Antes de llegar a abajo tienes un pasadizo a tu izquierda. Métete, da media vuelta y avanza hasta el final. Salta sobre el cuadrado negro del medio. Al final hay otro cuadrado negro. Ponte encima ayudado por la fuente de luz de tu izquierda. Cuando se hunda, corre en diagonal hacia tu derecha (olvídate del vigilante que dispara) y acciona la palanca que hay en el muro que queda delante de la pantalla de radar. Liberarás a los prisioneros de esta zona y acabarán con el vigilante. Busca al guardián y consigue la Llave-Tarjeta Tipo A. De paso, saquea el cadáver. Vuelve a cruzar la puerta principal y, delante del muro transparente de tu derecha, tienes una puerta [G1]. Introduce la tarjeta en la ranura de la derecha. Entra en «Bay D». Corre hasta el final y gira a la izquierda. Acciona la palanca del final y cruza por la puerta para entrar en el lavabo. En el fondo hay otra palanca y una puerta que debes cruzar. Al entrar en esta sala puedes ver que hay un agujero en el techo justo un poco más adelante. También hay un bloque movible que debes empujar y arrastrar rodeando la columna hasta colocarlo debajo del agujero. Súbete, salta sobre la tubería y acciona la palanca. Baja a la estancia que ahora está inundada de agua y nada hacia el extremo más alejado donde te encontrarás con otro agujero en el techo hacia el que puedes nadar. Sube arriba, baja por el pasillo y salta sobre el agujero que conduce al foso de las llamas (que provienen de la cocina de la cantina). Sigue por el pasillo a la derecha y déjate caer al final a cielo abierto. Corre hasta aquí, y de paso salta sobre las dos trincheras. Al final gira a la derecha y déjate caer. En esta sala hay una palanca. Acciónala pero olvídate de la puerta que se abre. Entra en la zona amarilla y acciona la palanca que hay aquí y que apaga el fogón de la cocina. Sal y trepa por donde has venido. Vuelve al agujero que hay sobre el fogón de cocina. Déjate caer y corre por la cocina. Recoge el botiquín pequeño que hay en la cornisa de la derecha. Al final hay una palanca que abre la puerta. Entra. Aquí tienes puertas a izquierda y derecha. Abre primero la derecha. Después la de la izquierda, por la que aparecerá un PM. Condúcelo a «Bay C» (la zona de la prisión principal) para que los prisioneros se encarguen de él. Dejará caer un botiquín pequeño. Vuelve a la puerta por la que ha aparecido. Acciona la palanca de esta sala y se abrirá la rejilla que hay al lado del ventilador de la cocina. Entra en la cocina. Trepa por los ventiladores y recoge el cristal para guardar la partida. Gírate y encara el ventilador del medio, salta hacia atrás, deslízate y agárrate. Desplázate a la derecha y déjate caer. Ve a la izquierda y trepa al espacio angosto. Arrástrate hacia la izquierda. Cuando puedas ponerte en pie, sube por la escalera que tienes delante. Una vez arriba desplázate a la izquierda y déjate caer en el pasillo. Avanza por este pasadizo sin salida y uno de los prisioneros activará la palanca que abre la trampilla que hay una vez has subido la escalera. Vuelve a la escalera, trepa y sube. Bienvenido a «Bay E». Dobla a la derecha y sigue el pasillo. Al final, gira a la derecha, luego a la izquierda y trepa por la rejilla que tienes delante. Cuando llegues al final, reincorpórate y recoge el botiquín pequeño que tienes a la derecha. Encima de la gran rampa patrulla un vigilante. Espera hasta que se vaya por la izquierda y luego sube corriendo la rampa y gira a la derecha. Cruza la zona abierta y atraviesa el hueco del cajón plateado de tu derecha. Ve por la izquierda hasta el final y luego a la derecha hasta un agujero del suelo. Déjate caer por el lado izquierdo y sigue hasta llegar al pasadizo. Acciona el interruptor que hay en el lado más alejado de la puerta izquierda y libera al prisionero. Síguelo de vuelta. Se ocupará del PM por ti. Recoge la Tarjeta-Llave tipo B que ha dejado el cadáver.








*Laberinto de cristal*

Asegúrate de medir cada salto con cuidado y guarda la partida siempre que los cristales te lo permitan. En cada nivel hay varios puntos clave y tendrás que volver a ellos una y otra vez. Quizá valga la pena dibujar un mapa cada vez que llegues a una de estas zonas, ya que te será muy útil si en algún momento debes volver sobre tus pasos.

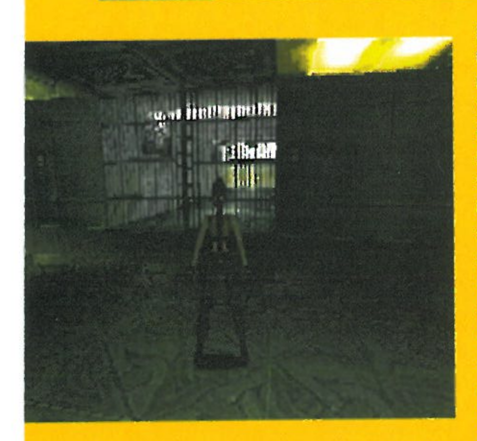




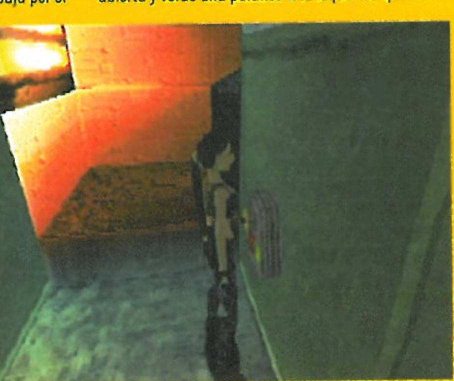


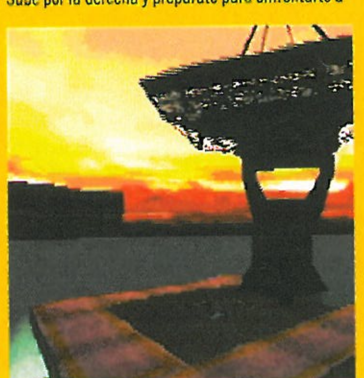


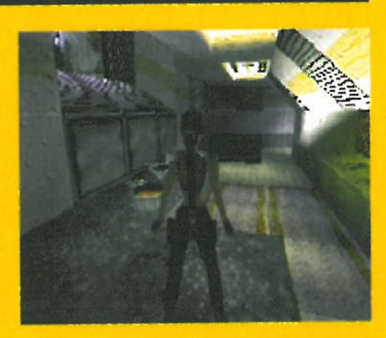
## NEVADA COMPLEJO DE ALTA SEGURIDAD



Métela por la ranura que hay al lado de la puerta de esta zona. Entra, gira a la derecha y recoge el botiquín grande y los cartuchos para Uzi. Acciona la palanca de la estancia. Sal y cruza de nuevo el hueco del cajón plateado. Esta vez gira a la derecha; antes había sensores láser, pero los acabas de desactivar. Sigue corriendo y gira a la izquierda hacia el agujero del suelo. Gírate, salta hacia atrás y agárrate. Desplázate hasta la escalera y baja. Espera oculto en una esquina de esta sala hasta que el PM que patrulla se vaya por la derecha de la salida. Sal corriendo y tira a la izquierda, hasta el final, y utiliza la palanca para abrir la puerta de la celda de tu izquierda. Saldrán dos prisioneros y se encargarán del PM. Pasa sobre el cadáver y consigue el Pase de seguridad Amarillo y las bengalas. Entra en la gran zona abierta y corre pegado a la pared de la derecha. Al final hay un centinela automático. Antes de que repare en ti, métete en el último hueco de la derecha y coloca el Pase de seguridad amarillo en la caja de control. Cruza la puerta abierta y baja por el pasadizo hasta pasar el hangar. Al final gira a la izquierda y sigue con un cambio de sentido completo. Arrástrate por este pasillo de modo que el PM del final no te vea. Entra en espacio angosto de la derecha y avanza por él. Al final déjate caer, gira a la derecha y sigue avanzando. Déjate caer, gira a la izquierda y corre hacia la palanca del final. El guardián te verá. Acciona la palanca y el láser lo freirá. Gira a la derecha, salta sobre el rayo láser y, con cuidado, cruza la puerta y baja por el pasadizo hasta «Bay C». Ve hasta el final, donde se abre para dar paso a una zona enorme. Da media vuelta, salta hacia atrás, agárrate y suéltate para caer sin sufrir daños. Gírate y ve a la izquierda. Después sigue la plataforma hacia la derecha. Al final, gira a la izquierda y salta al pasillo que hay debajo de ti en el muro de delante. Ve hasta el final y déjate caer en la sala de control. Acciona la palanca que hay a la derecha de la ventana y observa cómo se mueve la parabólica. Gírate y ve a la parte de la habitación en la que hay una palanca y una puerta. Acciona la palanca, entra por la puerta y vuelve por el pasillo. Avanza hasta que vuelvas a estar en el punto por el que has saltado y baja por el pasadizo hasta la sala de control. Desde el final, salta hacia arriba y agárrate a la cornisa. Encarámate, verás que se ha movido la parabólica y aparece un agujero. Déjate caer por el agujero y caerás en el agua. Aquí hay corriente. Para superarla nada hacia el medio y luego hacia arriba. No intentes recoger el cristal para guardar la partida. Sube a la plataforma que hay encima. Gira de modo que el muro quede detrás tuyo. Ahora gira 90 grados a la izquierda y salta hacia adelante. Corre hasta lo más alto de esta rampa. Gira a la derecha y corre hasta el final. Salta a la plataforma triangular. Deslízate hacia la plataforma triangular que hay debajo. Gira y salta a la plataforma cuadrada. Da un salto largo hasta la plataforma triangular más alejada. Gira a la derecha y salta hacia la salida. Crúzala y sal de ahí. Ponte de pie y avanza por el pasillo. Acciona la palanca del final. Vuelve atrás y entra en el agua. En la esquina de esta sala hay un túnel que conduce afuera. Crúzalo a nado y recoge el botiquín pequeño que hay por el camino. Ve hasta el final y gira a la izquierda. Arrástrate y espera a que el PM pase hacia la izquierda antes de salir. Ponte de pie, corre a la derecha y sigue el pasillo de la izquierda. Cruza una puerta abierta y verás una palanca a la izquierda que cerrará la puerta y atrapará al vigilante en el otro lado. Si miras a la derecha desde esta palanca hay una escalera que asciende. Sube hasta lo más alto. Avanza a la carrera y sal a la base de la torre de la parabólica. Corre hacia el lado más alejado y sube por la escalera. Arriba sube por el pasadizo y tira a la derecha; el vigilante de la izquierda no te verá. Ve hasta el final, gira a la derecha, sube al espacio angosto y, al final, consigue el Pase de seguridad amarillo. Vuelve atrás hasta superar la base de la torre y baja hacia el lugar en el que has encerrado al vigilante. Ve por el otro lado hasta entrar en una sala de observación y utiliza el Pase de seguridad amarillo en el panel de control que encontrarás ahí. Ahora vuelve a subir a la base de la torre y déjate caer por el agujero del medio. Vuelve al estanque de agua, respira hondo y sumérgete por el agujero del medio. Recoge el cristal para guardar la partida. Nada por el pasadizo y recoge algunas bengalas en el lugar en el que se estrecha el túnel. Acciona la palanca que hay después, cruza la puerta, y entra en otro estanque. Antes de salirte del agua, nada hacia la izquierda para esquivar los láseres. Pasarás un botiquín pequeño que puedes recoger o dejar pasar, como tú quieras. Sube a la plataforma y salta sobre los láseres hasta la plataforma del otro lado. Métete en el agua y nada hacia el final. Sigue hasta el lado más alejado de los cajones, acciona la palanca y cruza la puerta. Recoge el botiquín grande, las pistolas y el Desert Eagle. ¿No te sientes mejor? Sal pero recuerda: donde hay ítems también hay trampa. ¿Ves esos láseres verdes? Crúzalos y caerá una lluvia de balas asesina. Desenfunda tu arma y acércate a ellos con cuidado; apunta de forma automática y acaba con el peligro. Vuelve a pasar sobre los cajones y corre por la rampa para salir de la zona principal. Prepara una de tus armas. Dispara al PM. Sube por la derecha y prepárate para enfrentarte a







tres más. En lo alto de la rampa todavía queda otro y un perro. Recoge el Pase de seguridad azul que ha dejado el cadáver. Desde donde has entrado, a la izquierda, hay una puerta, y cerca un pasillo pequeño que conduce a una estancia oscura en la que hay un botiquín grande. Sal, gira a la derecha dos veces y llegarás a lo alto de una rampa que baja. A la izquierda hay una escalera. Súbela, efectúa un cambio de sentido y utiliza el Pase de seguridad azul en la puerta que hay al final de este pasillo. Cruza la puerta y entra en una sala en la que hay dos palancas y un PM. La que queda a tu derecha abre una puerta tras la que hay un PM y un perro. De nuevo a la derecha hay otra que pone en marcha la cinta transportadora, baja y tira a la izquierda. Al final hay un cajón. Encarámate y después trepa a una cornisa por la escalera corta. A la derecha tienes una parrilla en el techo a la que puedes agarrarte tras un salto. Entra en el centro de la estancia y gira a la derecha en la encrucijada. Avanza y déjate caer. Sube por el agujero del techo de tu derecha y mata al PM. Recoge el Pase de seguridad amarillo que se le caerá. Ve al otro lado de esta sala y consigue el cristal para guardar la partida. Baja al piso de abajo por donde has venido. En el extremo más alejado de la sala, hay un panel de control situado a la derecha de dos estructuras, colocadas a cada uno de los lados de la puerta. Utiliza en Pase de seguridad amarillo en el panel y cruza la puerta que se acaba de abrir. Baja corriendo, gira dos veces a la derecha y sal a una zona con un camión. Dispara al PM. Pasa el camión y sube por la rampa de la izquierda; mata al otro PM. Entra en el almacén. A la derecha hay un bloque movible; muévelo para conseguir un cartucho de Uzi y una granada. Al otro lado del almacén hay una pila de cajones con un agujero en el medio que contienen cartuchos para Desert Eagle y un botiquín pequeño. Ahora métete en la caja del camión (desde dentro del almacén). Buen trabajo. PSP

## NEVADA ÁREA 51

Sal de la caja del camión y sube a la izquierda por un cajón para conseguir un botiquín pequeño. Sal y corre hacia la zona principal Dispara al PM antes de que ponga en marcha la defensa. Ve a la izquierda y entra en la sala de la izquierda para recoger una MP5 y dos cartuchos. Olvídate de la palanca. Corre de vuelta al vestíbulo y acciona la palanca de la pared de la derecha. Cruza el espacio angosto, recoge el botiquín grande de tu derecha y luego trepa dentro del siguiente espacio angosto. Al final sigue arrastrándote hasta salir, gira a la derecha y cuando los láseres te queden detrás, arrástrate dentro de la oscuridad al final, donde hay un botiquín grande. Gírate, arrástrate y vuelve por los láseres hasta la parte media más baja del nivel. Cuando hayan pasado por encima de tu cabeza, ponte de pie y corre hacia la escalera del final. Sube, trepa y después vuelve a trepar dentro del siguiente espacio angosto. Párate a medio camino y deja que pase el guardián hacia el final (no debe localizarte). En cuanto haya pasado, sal a rastras con rapidez, ponte de pie y acaba con él utilizando el Desert Eagle antes de que tenga oportunidad de activar los láseres. Gírate a la izquierda y acciona la palanca. En la estancia que se acaba de abrir hay un prisionero que debes liberar. Gírate. Tras la puerta abierta de la derecha hay un botiquín pequeño. Sal al vestíbulo. En el centro hay otro espacio angosto que va hacia la derecha. Ve por ahí y hazte con las bengalas. Sigue adelante, trepa y arrástrate otra vez. En el otro lado levántate y admira los láseres y las armas automáticas que te hubieran matado si hubieras seguido la ruta lógica. Sal por el otro lado de esta sala, gira a la derecha y déjate caer. Sube por la rampa hasta detrás de la caja de la derecha. Sube y mata al PM antes de que accione las palancas. Sube a la caja y ve a la derecha para recoger algunos cartuchos de Uzi y un cohete. De vuelta al pasillo, ve por la derecha y acciona la palanca que hay al lado de la puerta doble. Déjate caer por el suelo. Prepara un arma, corre hacia la izquierda y cárgate al francotirador antes de que dispare o accione alguna palanca. En el lado más alejado de esta estructura hay un agujero iluminado de azul con un espacio angosto que contiene un lanzagranadas. Un poco más allá hay algunos cartuchos para escopeta en el suelo. Por la columna central de esta estructura hay un foso con una pasarela de rejilla. Avanza hasta que des con una palanca, baja y acciónala. Corre y aparecerá una de las rejillas de la esquina. Desenfunda un arma y

# ¡Trucos!

Guía

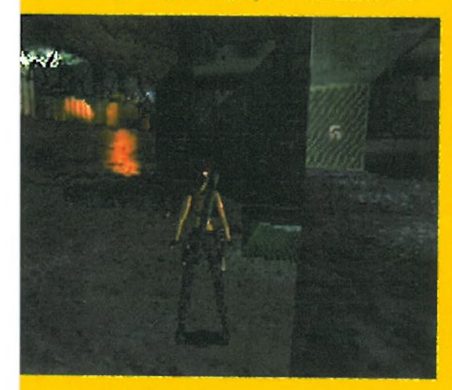
## NEVADA AREA 51



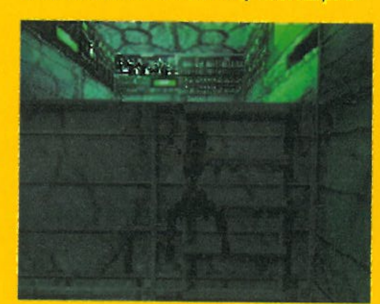
acaba con el PM que aparecerá. Avanza por aquí. Se han abierto dos espacios angostos. Uno es una zona secreta con un cristal para guardar la partida que debes tomar. Ahora arrástrate por la otra salida. Al final, gira a la derecha y recoge la munición para MP5. Da media vuelta. Cuando pises sobre la rejilla que hay en el otro extremo de la «T» se hundirá. Espera hasta que el PM de abajo se haya ido antes de ir tú por ahí; entonces déjate caer y acaba con él. De su cuerpo caerá un botiquín pequeño. Baja por el pasillo hacia el extremo naranja, acciona la palanca que hay al girar la esquina y ayuda al prisionero a acabar con los dos PM que vienen para ver qué pasa. Vuelve a cruzar el pasillo en el otro sentido, cruza el suelo transparente hasta el final y elimina a los dos armas automáticas que tienes a derecha e izquierda (aunque, si quieres ahorrar munición, también puedes pasar). Gírate y avanza, dirígete a la derecha y entra en un espacio angosto. Al otro lado hay un botiquín grande. Déjate caer delante y consigue la escopeta. Una vez fuera, entra en un pasillo, tira a la izquierda y baja. Cuando estés abajo gira otra vez a la izquierda, desenfunda un arma y mata al francotirador del otro extremo. Acciona la palanca que hay al lado de su cuerpo. Vuelve por donde has venido. A medio camino, a la izquierda, hay una puerta muy tentadora. Es una emboscada a traición. Tras la puerta doble, a izquierda y derecha, hay dos francotiradores escondidos. Desenfunda tu Desert Eagle y camina hacia la puerta. En cuanto se cierre de un portazo empieza a saltar hacia atrás. Espera a que se ajuste y dispara tres ves veces. Cuando vuelva a ajustarse dispara tres veces más. Deberían estar muertos. De uno de ellos cae un botiquín pequeño. Ten cuidado con los francotiradores, porque algunos siguen disparando una vez han caído. En uno de sus escondrijos hay una palanca que abre un espacio angosto en el otro escondrijo. Entra, tira a la izquierda y sal. Cruza por los rayos de alarma y acaba con el PM que baja corriendo. Tira a la izquierda, arriba y cuando estés arriba del todo, ve a la derecha. Prepara un arma, ya que más adelante hay un francotirador. Entra en la sala del cohete. Ve a la derecha y déjate caer. Rodea el cohete por la derecha y, por ahora, olvídate de la salida. En el extremo más alejado, sube por la escalera. Bájate en la cornisa del francotirador y recoge el Disco de despeje de código que todavía guarda el cadáver caliente. Déjate caer al suelo de abajo y sube por la escalera por la que antes has bajado. Vuelve a la intersección y sigue recto por el camino que no has ido antes. Llegarás a la nave en la que cargan misiles. Atento al arma automática y las dos trampas láser verde que hacen una cruz. Esquívalas mientras estés en la sala. Avanza por la cornisa en la que estás hacia la escalera y baja por ella. Abajo gira a la derecha y mira hacia la sala. A tu derecha hay una zona oscura después de dos misiles. Abajo hay un botiquín pequeño. Vuelve a la estancia y salta sobre los dos rayos hasta llegar a una especie de extraña máquina naranja clavada en la pared. Introduce el Disco de despeje de código. Sube a la plataforma del gancho que oscila. El muro de atrás es una rejilla de aspecto extraño. Trepa por ella y crúzala, baja por un pasadizo, déjate caer hacia atrás, agárrate y baja por una escalera. Después sigue por un pasillo para conseguir un cristal para guardar la partida. En el camino de vuelta tendrás que disparar a la parrilla, lo que alertará al arma automática. Sal de su camino, deja que vuelva a calmarse. Cuando vuelvas a estar en la sala, supera el gancho oscilante para conseguir los cartuchos de escopeta que hay al final. Déjate caer y sube a la cinta transportadora que hay entre los dos pedazos rosas. Ahora puedes ejecutar un salto largo hacia la escalera que hay entre dos cohetes. Sube y sal por la derecha en lo alto. Gírate. En el extremo más alejado hay un francotirador con el que debes acabar. Ve hacia él y consigue la Llave de acceso al hangar. Vuelve a bajar, sal de la sala y entra en la sala del cohete de nuevo. Déjate caer y sal por la salida que está en la planta baja. Corre hasta pasar el agujero del suelo y avanza por el pasadizo hasta que llegues a un panel de control. Utiliza la Llave de acceso al hangar. Entra andando con un arma en ristre. Deslízate detrás del PM que está en la plataforma del tren y mátalo. Déjate caer al lugar en el que estaba y ve por la derecha. Ni se te ocurra subir al monorraíl, ya que está electrificado. Ve por la izquierda hasta el final, sube por la escalera y acciona la palanca que hay en esta zona. Vuelve a bajar y arrástrate por debajo del raíl. Ve a la derecha hasta donde está el coche y sube por la escalera de tu izquierda para conseguir algunos cartuchos de escopeta. Sal al borde y salta sobre el techo del coche. Ve hasta la parte delantera, salta hacia arriba, agárrate y reincorpórate. Ve por el pasillo. Puedes caminar por el primer tramo de rejillas con tranquilidad. El segundo se hundirá, así que salta, agárrate y cruza por el techo. Cronometra la frecuencia del láser para seguir avanzando y déjate caer en el otro extremo. Ve hacia el final del pasillo, salta a la escalera y baja. Gírate y da un salto largo hacia la plataforma. Mata al vigilante. Salta abajo al lado del raíl y hazte con los cartuchos para escopeta. Vuelve a subir a la plataforma. Sal por el pasillo largo, sube la cuesta que hay al final y mata al francotirador. Investiga el OVNI de tu izquierda. Avanza por el vestíbulo, salta los tres detectores láser verdes. Al final gira a la izquierda y prepara un arma para acabar con la torreta automática que hay al final de este tramo. Tira otra vez a la izquierda, sube a las cajas y déjate caer. Ve a la derecha, acaba con el PM y con el francotirador de la entrada. Entra en el centro y destruye la torreta automática. Ten cuidado con los detectores láser amarillos si no has acabado con el PM con rapidez. Para salir debes subir al banco central de control y saltar hacia dos torres de lanzamiento y accionar los interruptores de reloj. Ve a la derecha y cuando encares la entrada ve a la izquierda. La primera vez que acciones cada interruptor aparecerá un francotirador del que te tienes de deshacer. Cuando los acciones otra vez se abrirá una puerta doble. Crúzala, sube unos cuantos peldaños y verás una fila de interruptores a la izquierda. Ten cuidado con el francotirador que se oculta en esta sala. Vuelve a los interruptores, acciónalos todos. Ahora sal de la sala por la puerta pequeña que hay detrás de los interruptores de la izquierda. Cruza otra vez la sala de control y sal por donde has entrado. Sigue el pasillo hasta el OVNI; ahora puedes entrar en él. Entra en la sala del OVNI y gira a la derecha. Acciona la palanca de la pared más lejana y sube por la escalera. Casi arriba, gracias a un cambio de enfoque, podrás ver una plataforma debajo de ti. Sube un poco más para asegurarte y déjate caer hacia atrás. Gírate, recoge la munición para escopeta y avanza por el techo en sentido contrario al de las agujas del reloj hasta que llegues a la plataforma de hierro que cruza la estancia, desde donde sólo tienes que saltar sobre el OVNI. Recoge el Pase de código de lanzamiento. Sal de la sala del OVNI y retrocede por la zona del tren hasta la sala del agujero en el suelo que está al lado de la sala del cohete. Déjate caer por el agujero y abre la puerta del final con la palanca. En la sala siguiente mete el Pase de código de lanzamiento en la ranura. Aparecerá un botón. Ve hacia él y prepárate. Púlsalo, salta hacia atrás, a la izquierda, hacia atrás, rueda y corre por la puerta huyendo de las llamas que irrumpen. Vuelve atrás por la sala del cohete, sube por el agujero de suelo y vuelve al piso de arriba de la sala del cohete. Sube por la escalera de la derecha, déjate caer una vez arriba y mata al PM. Sigue corriendo, acciona la palanca y abre la puerta. Arrástrate por el espacio angosto. Avanza por los láseres rodantes, ponte de pie y salta por encima de ellos cuando vuelvan. Corre y agáchate antes de que vuelvan. Consigue el botiquín pequeño del final y luego sal por el pasillo. Ve hasta el final, trepa y acaba con el vigilante que hay en la torre un poco más adelante. Sal a cielo abierto y acaba con el PM de tu izquierda. Corre hacia la derecha y baja por la cuesta hacia la luz verde. Aquí abajo hay un francotirador; una granada acabará con él. Hazte con su Disco de despeje de código. Acciona la palanca, vuelve a subir y baja por el agujero que hay al lado del vigilante de la torre. Supera el láser corriendo detrás de él. Apártate cuando vuelva y luego gira por la esquina a la izquierda. Déjate caer por el agujero de la izquierda y volverás a estar en la estación del tren. Sal de aquí, gira a la izquierda y vuelve a la sala del OVNI. Corre hacia el otro lado y utiliza el Disco de despeje de código en la consola de la sala de autopsias. Gírate y mira por el cristal. Hay una puerta oculta tras una esquina a tu izquierda. Consigue el cristal para guardar la partida y el botiquín pequeño. Sal y cruza por la otra puerta nueva que se ha abierto. Pasa el tanque de la orca y toma las bengalas y los cartuchos para Desert Eagle. Vuelve a la sala del OVNI y baja al primer piso. Entra en el OVNI, trepa al siguiente piso. Por una salida aparecerá un francotirador; mátalo. Cruza por donde vino el francotirador y trepa hasta el final. Prepara un arma. En este punto, dos francotiradores irán a por ti. Sube al estrado del centro y recoge el Elemento 115. Has completado el nivel. PSP













**INFORMACIÓN**

● *¡Salta, salta!*

El nivel de Londres transcurre sobre todo por los tejados de la City. Es un nivel enorme. Menos mal que parece que Lara se pega muy bien a los tejados y no resbala a menudo. Esto quiere decir que los saltos que parecen imposibles se pueden realizar si tienes fe y piensas que podrás agarrarte a las tejas. En alguna ocasión te llevarás una sorpresa desagradable, pero normalmente funciona.

**Tomb Raider 3**

# Londres

◄Esta Lara es capaz de trepar, correr, saltar, disparar y arrastrarse y sobre un solo pie. ¡Qué pedazo de chica!

El nivel más difícil de todos. Deberías posponer tu visita a la City hasta que domines todos los movimientos y habilidades a la perfección

## LONDRES | MUELLES DEL TÁMESIS

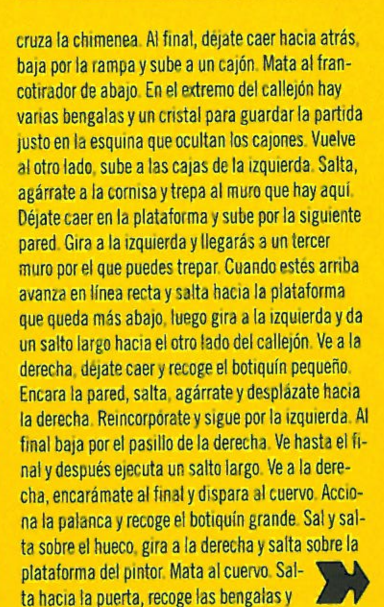
Para conseguir algunos ítems extra en este nivel, cruza el puente que hay cerca de la cima, da media vuelta y salta sobre el tejado (ánimo puede hacerse). Sigue por el pasillo hacia la izquierda y recoge el cristal para guardar la partida y los cartuchos para escopeta que hay al final. Ve hacia el otro lado, sube al bloque, gira a la derecha, trepa al tejado, avanza y salta al cajón. Corre por el pórtico hasta el hueco de la barandilla. Gira a la izquierda y déjate caer sobre el contrapeso. Baja de espaldas sobre el borde y déjate caer al tejado. Deslízate hasta una cornisa. Aléjate e intenta esquivar la alambrada del fondo. En el centro hay un pasadizo. Síguelo y gira a la derecha para conseguir algunos ítems que vigilan dos ratas. Sal, gira a la izquierda hacia el final, entra en la alambrada y trepa. Tira a la izquierda, reincorpórate y sube a la plataforma de la derecha. Vuelve al contrapeso y sube al cajón. Debes ejecutar un salto largo en diagonal hacia la derecha. Ve hasta el final, da un salto corto hasta la plataforma, gira a la izquierda, salta, reincorpórate, deslízate. Trepa hacia la derecha, repite y luego da un salto largo de vuelta al tejado para deslizarte







hasta el punto en el que has comenzado. Avanza hasta el borde de la última plataforma. Gírate y déjate caer de espaldas, agárrate, déjate caer y luego salta de inmediato hacia adelante para llegar a una cornisa. Dispara al cuervo. Acciona la palanca. Salta y agárrate al techo, cruza hacia el alambre. Déjate caer al final, agárrate al alambre y cruza al otro lado. Deslízate, agárrate, déjate ir y agárrate otra vez. Desplázate a la derecha y observa los movimientos del francotirador. Cuando se aleje de ti reincorpórate y mátalo. Avanza, gira a la izquierda y acciona la palanca. Sal, recoge el botiquín pequeño que ha dejado el cadáver y entra en el almacén abandonado. Gira a la izquierda hasta el final, luego a la derecha y salta hasta la cornisa. El segundo bloque se desmorona, así que ten cuidado. Desde aquí dispara a las dos ratas que hay en el otro lado (a lo mejor debes dejarte caer y volver a subir para molestarlas). Cruza a la carrera la plataforma que se derrumba y salta hacia el lugar en el que estaban las ratas. Avanza por el pasillo largo por la derecha, dispara al francotirador que hay al final y recoge la Llave de la estancia flue que tenía el pobrecillo. Sal y entra en la sala. A la izquierda de esta cornisa debes tirarte a una plataforma. Déjate caer hacia atrás y agárrate. Déjate caer hacia ella pero agárrate a la otra plataforma escondida que hay al descender. Encarámate, ve hasta el final y acciona la palanca, vuelve atrás y baja a la plataforma inferior. Atraviesa el espacio angosto y consigue los arpones. Sal y da un salto largo hacia la plataforma inclinada que hay en la misma pared. Encarámate, ve hasta el final, gira a la derecha y ve hacia el borde más alto. Salta hacia arriba, agárrate y encarámate a la entrada del almacén. Vuelve al callejón y déjate caer en el lugar en el que se ha movido el bloque verde. Sube a una nueva cornisa, dispara al cuervo y encarámate al primer espacio angosto visible. Gira a izquierda y derecha en la chimenea. Sal al final, salta y acciona la palanca. Salta de vuelta y cruza la chimenea. Al final, déjate caer hacia atrás, baja por la rampa y sube a un cajón. Mata al francotirador de abajo. En el extremo del callejón hay varias bengalas y un cristal para guardar la partida justo en la esquina que ocultan los cajones. Vuelve al otro lado, sube a las cajas de la izquierda. Salta, agárrate a la cornisa y trepa al muro que hay aquí. Déjate caer en la plataforma y sube por la siguiente pared. Gira a la izquierda y llegarás a un tercer muro por el que puedes trepar. Cuando estés arriba avanza en línea recta y salta hacia la plataforma que queda más abajo, luego gira a la izquierda y da un salto largo hacia el otro lado del callejón. Ve a la derecha, déjate caer y recoge el botiquín pequeño. Encara la pared, salta, agárrate y desplázate hacia la derecha. Reincorpórate y sigue por la izquierda. Al final baja por el pasillo de la derecha. Ve hasta el final y después ejecuta un salto largo. Ve a la derecha, encarámate al final y dispara al cuervo. Acciona la palanca y recoge el botiquín grande. Sal y salta sobre el hueco, gira a la derecha y salta sobre la plataforma del pintor. Mata al cuervo. Salta hacia la puerta, recoge las bengalas y »

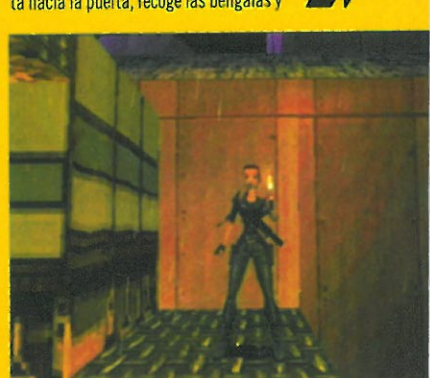










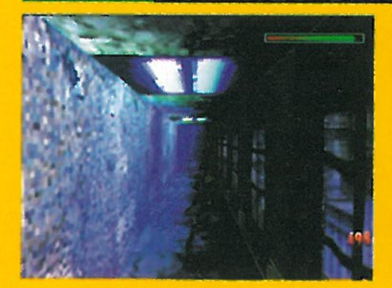


# ¡Trucos!

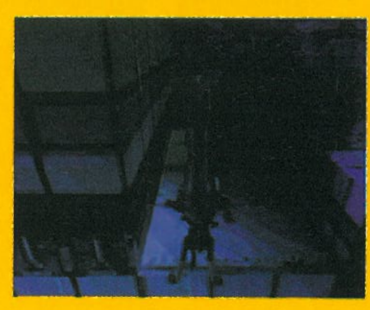
Guía

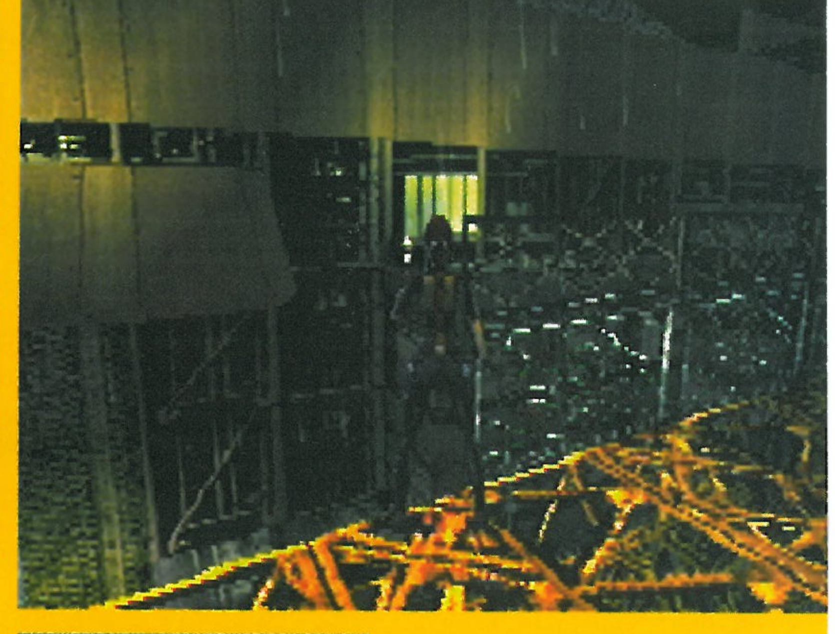
## Tomb Raider 3

### LONDRES MUELLES DEL TÁMESIS









Utiliza la llave de la estancia de la chimenea para abrir la puerta. Déjate caer, corre en línea recta y recoge el cristal para guardar la partida, tira a la izquierda y acciona la palanca. Vuelve a salir, esquiva las llamas. Baja a la plataforma del pintor, baja por la izquierda y vuelve a entrar en la chimenea. Baja hasta el suelo y regresa al Punto A. Dispara al francotirador que hay en el pasillo. En lugar de cruzarlo, encarámate al final. Sigue por ese pasillo hasta el final. Salta hacia adelante, agárrate y encarámate para conseguir algunos cartuchos de escopeta. Gírate y salta hacia atrás. Ahora déjate caer por el agujero que hay al final. Baja por la rampa, salta y agárrate (desde la parte trasera de la plataforma) una vez abajo. Encarámate, baja por la rampa siguiente y recoge el cristal para guardar la partida. Avanza por la izquierda y sigue por pasillo, de paso, recoge un botiquín grande. Prepara una pistola y baja por la tercera rampa. Mata las ratas que hay abajo. No guardes el arma, déjate caer por el agujero a la sala de la palanca y gira a la izquierda para matar al soldado. Acciona la única palanca disponible en esta sala y corre por el pasillo hasta salir. Baja hasta el final y gira a la derecha, avanza y métete en el agua. Sumérgete para conseguir cartuchos de Uzi y un botiquín pequeño. Acciona la palanca de neón. Vuelve al pasillo grande, regresa a la entrada y vuelve a accionar la palanca. Vuelve a bajar por el pasillo, gira por la primera a la derecha y hasta el final, métete en el agua y cruza por la puerta abierta del fondo. Deja que las aspas reduzcan su marcha y crúzalas a nado. Sal a la superficie por la izquierda y prepara un arma para acabar con otro soldado. Sube por la cuesta, para en el tramo angosto de la derecha y dispara a las ratas que bajan por él. Ve hasta el final del pasillo y recoge los cartuchos. Ahora entra en el espacio angosto y sal al final. Recoge el botiquín pequeño. Ve hasta el final, déjate caer, da media vuelta y entra por la puerta. Olvídate de la máquina que hay aquí abajo y entra por el centro. Verás dónde está el panel azul, en un hueco que has visto al entrar en la sala. Baja hasta la parte que queda más a la derecha, recoge el cristal para guardar la partida y sigue hasta el interruptor de la luz que hay al doblar la esquina. Acciónalo. Vuelve al otro extremo de esta estancia tan grande y (prestando atención al robot que puede provocarte un shock mortal) empuja la jaula del final. No pares hasta que quede en una de las intersecciones que hay al lado del panel azul. Espera a la máquina y explotará contra el panel. Sal de la cámara y sube a la primera sala a la que has accedido. Acciona la palanca que ahora ya es accesible y mata al centinela que baja. Acciona la otra palanca. Métete en este segundo estanque por el extremo más alejado del pasillo largo. Sumérgete y sal por la salida roja que hay en el otro lado. Corre hacia el tercer estanque. Nada hasta la cornisa de tu izquierda, sal y mata al guardián. Entra en la sala y acciona la palanca que queda más lejos. Ahora vuelve a la salida de este sector para accionar la palanca que acaba de aparecer. Vuelve al tercer estanque, a la izquierda por el pórtico y, en el centro, salta y agárrate al techo. Avanza por él, tira a la izquierda, luego a la derecha hasta el final y déjate caer. Mata a las ratas que vienen por la derecha, entra en el espacio angosto y recoge el botiquín pequeño. Corre hacia el otro extremo de este pasadizo y de paso recoge el cristal para guardar la partida. Al final, recoge el botiquín grande y métete en el segundo estanque. Sal, dispara al vigilante y vuelve a la sala de las palancas. Activa la que acaba de aparecer y vuelve al tercer estanque. Sumérgete hasta el fondo, pasa por el agujero y luego nada por el túnel. En la primera puerta, tira a la izquierda y no te asustes que al final hay una abertura. Sal a la superficie para tomar aire. Vuelve a sumergirte y recoge los cartuchos de escopeta y el botiquín pequeño que hay detrás de los huecos de uno de los lados. Emerge en el pasadizo de la derecha que hay en un extremo del estanque y mata al francotirador que dejará ir un botiquín pequeño. Recoge el cristal para guardar la partida que hay en el hueco de la izquierda. Salta sobre la alambrada, agárrate y trepa hasta arriba. Cruza la alambrada hasta la mitad de esta cornisa, gira a la izquierda, salta y agárrate a la plataforma. Encarámate, gira a la derecha y da un salto largo, agárrate y vuelve a subirte.
Cruza la alambrada hacia la derecha y salta hasta la plataforma. Tira por la derecha por el tejado y encarámate al punto más alto que hay al final. Gira a la derecha y pasa sobre el tejado, deslízate abajo y luego, en el fondo, ve hacia el extremo derecho. Déjate caer cuando no haya alambrada. Ve hasta el final para recoger algunos ítems. Ahora vuelve al tejado y acaba con el francotirador. Encarámate, ve a la izquierda por la cornisa y mata al francotirador siguiente. Sigue por la cornisa y cuando llegues al extremo más alejado e intentes saltar abajo se acabará el nivel. Después de todo, no son malas noticias. PSP









## INFORMACIÓN

● *¡Salta, salta, sigue saltando!*

Puede que nuestra guía te diga en qué momento va a aparecer un enemigo, pero matarlo corre de tu cuenta. ¡No lo vamos a hacer todo nosotros! Sin duda, el mejor método para esquivar el fuego enemigo a la vez que devuelves el ataque consiste en disparar mientras saltas. Prueba con todo tipo de saltos, hacia los lados, hacia atrás... ya que mientras estás disparando todos los tiros que vayan hacia ti fallarán una y otra vez. Los tuyos, casi con toda seguridad, harán blanco seguro. Vale la pena probar.

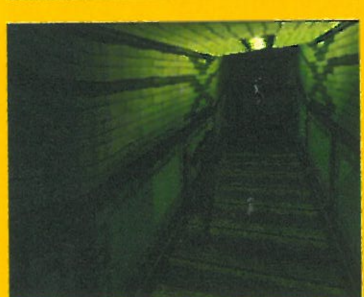






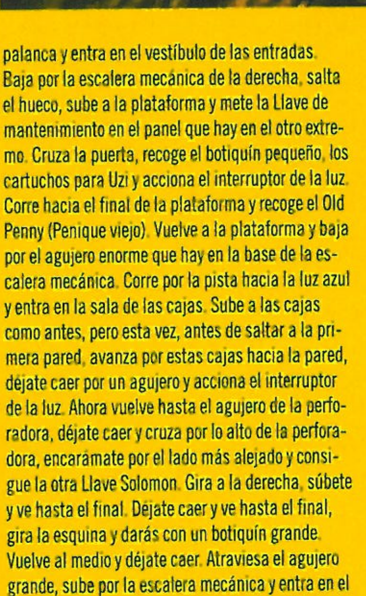
# LONDRES ALDWYCH

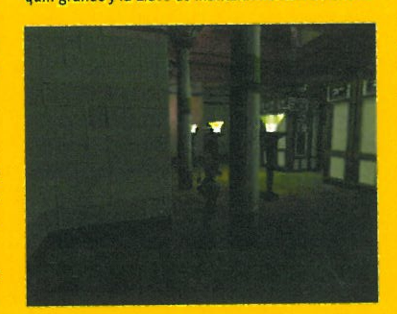


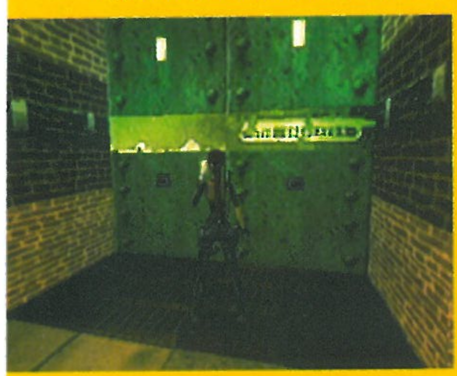


Para empezar, una caída. Después de golpear contra dos rampas, agárrate y encarámate para hacerte con unos cuantos cartuchos de escopeta. Ahora métete en el agua, sal y sube cuatro tramos de peldaños. Tira a la izquierda y mata al que lleva una linterna; dejará caer un botiquín pequeño. Entra en el vestíbulo de las entradas. Puedes trepar a lo más alto de cualquiera de las dos taquillas que quedan más a la izquierda. Ahí tienes cartuchos para escopeta, munición para uzi y bengalas, y además, en una esquina, hay un bloque que debes empujar. En otra esquina puedes dejarte caer. Hazlo y baja también al tramo siguiente. Baja por la escalera para conseguir el cristal para guardar la partida. Encarámate por tu derecha, dispara a la ventana y vuelve a subir por la escalera hasta el vestíbulo de las entradas. Baja por el tramo de escaleras mecánicas de la derecha y desciende por los raíles que conducen al final. Corre hacia la luz azul y cuando se acerque el tren avanza por el pasadizo de la derecha. Sube por la rampa y mata a los dos asesinos. Toma el botiquín pequeño que hay al doblar la esquina. Da media vuelta y sube a las cajas de la derecha, gira a la derecha, avanza y pasa sobre un cajón para conseguir un cristal para guardar la partida. Baja de nuevo al cajón y mata al perro. Da un salto largo a tu izquierda. Otro hacia las cajas que hay delante. Gira a la derecha, salta hacia arriba, agárrate, reincorpórate, recoge los cartuchos de Uzi. Salta de vuelta y regresa. Da media vuelta y salta arriba, a la derecha y agárrate al tramo por el que puedes trepar. Trepa y salta hacia atrás sobre una cornisa. Da media vuelta, encarámate y mata al gángster que viene por la izquierda. Encara el camino por el que has venido, salta hacia adelante y agárrate. Desplázate por el techo hacia la derecha y déjate caer al final. Deslízate, ve a la derecha y encarámate. Gírate, salta hacia adelante y hazte con el cohete que hay aquí. Vuelve a bajar y encarámate de nuevo. Guarda el juego si dispones de un cristal, ya que lo que viene ahora es difícil y debe hacerse con rapidez. Déjate caer por la rampa hacia atrás, agárrate, suéltate, cae sobre una plataforma que se desploma, salta a la izquierda y te deslizarás, salta y agárrate, suéltate, cae por una plataforma que se hunde, agárrate, encarámate y salta hacia atrás para caer en lugar seguro. Da media vuelta y entra en la sala. Déjate caer por el agujero. Ve a la izquierda, encarámate y avanza por el pasillo de la izquierda. Recoge el botiquín grande. Vuelve a la sala metálica y sube por el techo. Salta adelante en este piso y dobla la esquina para conseguir un cristal para guardar la partida. Gira y trepa por la pared. Encarámate en lo más alto y puedes quedarte en el borde sin quemarte. Ve hacia la derecha. Cuando se apaguen las llamas cruza a la carrera y encarámate a la derecha. Aquí también puedes quedarte sin temor a quemarte. Ahora avanza, encarámate y recoge el botiquín pequeño. Después gira a la izquierda, encarámate y tira a la izquierda hasta el final, salta y agárrate al muro por el que puedes escalar de la izquierda. Sube hasta la mitad y salta hacia atrás. Acciona la palanca. Vuelve a trepar, sube y pasa agachada bajo la llama. Recoge la munición para la Uzi. Da media vuelta y baja hacia el otro lado. Avanza, encarámate dos veces y entra en la zona del tejado. Ve por la izquierda hasta el final, mata a la rata y hazte con el botiquín grande. Sal y déjate caer por el agujero hasta la plataforma. Mata a un hombre y a su perro. Vuelve a bajar por el agujero grande de sobre la vía y ve hacia la azul de nuevo, vuelve a entrar por la derecha y sube hasta arriba del todo, a la derecha por la esquina de arriba y asciende por el agujero. Gírate, salta y recoge los cartuchos para escopeta. Salta hacia fuera, mata al hombre y al perro. En el medio de este vestíbulo hay una estancia con algo de munición para la MP5. También hay una plataforma de las que se hunden. Cae con ella y empuja el bloque que hay al final. Sube y baja por el otro agujero. Avanza y cruza a rastras. Encarámate por la derecha, corre, gira a la derecha y entra en la cámara iluminada en verde. Hay dos interruptores de reloj. Olvídate de ellos por ahora y sigue avanzando, sube por la rampa y no pares hasta entrar en una cámara con tres puertas, las tres están controladas por la palanca del reloj. Tal y como las encaras, numéralas del uno al tres de izquierda a derecha. Vuelve a los interruptores de reloj. El de la izquierda abre la puerta uno, el de la derecha la dos y la tres. En cada una de las instrucciones siguientes deberás accionar una palanca y correr como alma que lleva el diablo hacia la puerta apropiada. Entra en la tres, acciona la palanca, sal por la cuesta de atrás y corre por el pasillo hacia los interruptores. Ahora la segunda, encarámate por el extremo más alejado y trepa por el agujero del tejado. Acciona el interruptor y avanza por aquí, déjate caer al final al lugar de los interruptores. Ahora es el turno del uno, gira a la izquierda y entra por la puerta, encarámate, salta, agárrate y desplázate sobre el agua. Déjate caer, agárrate en el lado más alejado y encarámate para conseguir cartuchos de escopeta, un cristal para guardar la partida y la Llave de Solomon. Ahora métete en el agua y entra por un pequeño agujero que está medio escondido en una esquina de la charca, crúzalo a nado y sal de nuevo por el vestíbulo de la venta de entradas. Sube al techo de la taquilla que queda más a la izquierda (por donde has entrado al nivel), salta hacia arriba y agárrate al lateral del bloque que has movido al principio. Encarámate al bloque. Déjate caer por la derecha, ve a la derecha y baja a la taquilla. Recoge el botiquín grande y la Llave de mantenimiento. Acciona la palanca y entra en el vestíbulo de las entradas. Baja por la escalera mecánica de la derecha, salta el hueco, sube a la plataforma y mete la Llave de mantenimiento en el panel que hay en el otro extremo. Cruza la puerta, recoge el botiquín pequeño, los cartuchos para Uzi y acciona el interruptor de la luz. Corre hacia el final de la plataforma y recoge el Old Penny (Penique viejo). Vuelve a la plataforma y baja por el agujero enorme que hay en la base de la escalera mecánica. Corre por la pista hacia la luz azul y entra en la sala de las cajas. Sube a las cajas como antes, pero esta vez, antes de saltar a la primera pared, avanza por estas cajas hacia la pared, déjate caer por un agujero y acciona el interruptor de la luz. Ahora vuelve hasta el agujero de la perforadora, déjate caer y cruza por lo alto de la perforadora, encarámate por el lado más alejado y consigue la otra Llave Solomon. Gira a la derecha, súbete y ve hasta el final. Déjate caer y ve hasta el final, gira la esquina y darás con un botiquín grande. Vuelve al medio y déjate caer. Atraviesa el agujero grande, sube por la escalera mecánica y entra en el vestíbulo de las entradas. Una de las taquillas tiene una ventana un tanto oscura. Utiliza el Old Penny





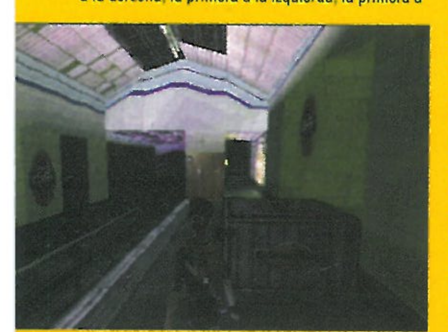






## LONDRES ALDWYCH (CONT)

aquí y aparecerá una entrada en el suelo. Ahora baja por la escalera mecánica de la izquierda y mata al gángster de la plataforma. Vuelve a la plataforma y al final hay una ventana que debes romper para acceder a una zona secreta. Sube a la plataforma, baja a los raíles, mata a las dos ratas y corre hacia el azul liloso. Mata al gángster que sale de la primera puerta de la derecha. Entra por la segunda puerta, acciona la palanca y vuelve a la primera para hacerte con un cristal para guardar la partida. Ahora cruza la tercera puerta, salta sobre la charca y cruza la puerta del interruptor del final. Gira por la primera a la derecha, por la primera a la derecha otra vez y acciona la palanca (si lo que viene ahora te parece confuso, ten en cuenta que los símbolos que hay al lado de las palancas coinciden con los que hay en las puertas; búscate la vida y a lo mejor encuentras un par de ítems más). Da media vuelta. Tira la primera a la izquierda, la primera a la derecha, la segunda a la izquierda y acciona la palanca que hay al final. Da media vuelta. Gira la primera a la derecha, la primera a la derecha, dobla a la izquierda y ve hasta el final para conseguir un botiquín pequeño. Vuelve atrás y acciona los dos interruptores de esta sala. Vuelve al laberinto y toma la primera a la izquierda, la primera a la izquierda y acciona las dos palancas de aquí (una por segunda vez). Da media vuelta, vuelve por donde has venido y ve a la derecha, la primera a la izquierda, la primera a la izquierda y a la derecha a por un botiquín pequeño. Da media vuelta. La primera a la izquierda, la primera a la derecha, la primera a la derecha, la primera a la derecha y acciona la palanca que hay al final del todo. Da media vuelta. La primera a la derecha, la primera a la derecha y acciona la palanca que hay en frente. Da media vuelta. Cruza la puerta, la primera a la derecha, la primera a la izquierda, la primera a





la derecha y acciona la palanca. Da media vuelta. La primera a la derecha, la primera a la derecha, la primera a la izquierda, la primera a la derecha. A la derecha otra vez para recoger munición. Después sal, a la derecha y luego a la izquierda en el cuadro, sigue por el pasillo y tira a la derecha al final para entrar en la cámara ceremonial. Ten cuidado con los suelos que se desmoronan y las trampas de pinchos de esta zona. En el centro de esta sala hay un cristal para guardar la partida y unos cuantos cartuchos para Uzi. Recógelo todo. También hay dos cerraduras en las que puedes insertar las Llaves Solomon. Cruza la puerta abierta y el sector que se hunde y conseguirás la Maza masónica. Salta atrás sobre el foso y mata al perro. A la derecha hay una plataforma que se derrumba. Atraviésala corriendo o de un salto y cruza las cortinas para recoger la Estrella adornada. Sal, corre hacia el extremo más alejado de la sala y cruza la nueva puerta abierta de la izquierda, toma las bengalas y el botiquín pequeño, enciende una bengala, métete en el agua y avanza por el pasadizo sinuoso hasta el final. Sal del agua, encarámate a la plataforma siguiente, da media vuelta, da un salto largo y agárrate, encarámate por el espacio angosto, tira a la derecha y cae sobre la plataforma. Da media vuelta, encarámate, da media vuelta, salta hacia adelante y agárrate al techo. Desplázate hacia la izquierda hasta el final, déjate caer, agárrate y encarámate al espacio angosto, avanza hasta al final y dispara a las dos ratas. Mete la entrada en la barra de entradas y entra en otro vestíbulo de entradas. Baja por la escalera mecánica de la derecha y utiliza el Martillo masónico contra la puerta que hay al fondo. Una vez ahí acciona la palanca y vuelve a salir. Déjate caer por el azul, prepara un arma y gira a la izquierda. Se abrirá una puerta, dispara al gángster, recoge su botiquín pequeño y avanza por el pasadizo. Cruza de un salto y dispara al perro que viene por la izquierda. Baja y



sal a una plataforma en la que hay un tren. Ve hasta el final de la plataforma y dispara al gángster hipnotizado por el fuego que dejará caer un botiquín pequeño. Recoge el cristal para guardar la partida y déjate caer a la vía. En el extremo que está repleto de escombros, arrástrate dentro del agujero que hay a la derecha para hacerte con algunos ítems. Vuelve al segundo vestíbulo de las entradas, corre por las barreras de salida y utiliza la Estrella adornada en la puerta de la taquilla. Dispara al gángster que sale, entra y al final encarámate. Avanza por el pasadizo, cruza el espacio angosto y sal al otro lado. Déjate caer y recoge el cristal para guardar la partida. Sal por la puerta y baja los escalones; acaba con el perro. Vuelve al salón de las entradas, baja la otra escalera mecánica y salta hacia el fondo. Olvídate de la plataforma y gira por la última a la izquierda, sube, cruza el puente y la puerta abierta. Gira a la derecha, déjate caer en la naranja, gira a la izquierda, baja y cruza el espacio angosto. Salta y, agarrándote, entra en el tren por la escotilla. Acciona la palanca y baja. Cruza el espacio angosto y sal. Ahora puedes elegir. Si tiras por la primera a la derecha, recoges el botiquín pequeño, al final te dejas caer y ya has acabado el nivel. Recuérdalo. Si no, puedes entrar en otra sala secreta, y puede que merezca la pena. Avanza hasta el final del pasillo y gira a la derecha. Mientras lo haces, por la derecha te saldrá al paso un gángster. No lo mates todavía. Si le dejas escapar y dobla la esquina se encontrará con su amigo que abrirá una puerta importante. Espera hasta que oigas el ruido de la puerta al abrirse y luego mátalos a los dos. Baja el primer tramo de la rampa y entra por la puerta abierta de la derecha. Hazte con el cohete y acciona las dos palancas, después vuelve al pasillo y regresa por donde has venido; gira a la derecha en el otro extremo. Sube por la escotilla y entra en el tren, acciona la palanca y métete por el agujero nuevo. Ahora cruza el espacio angosto y trepa al bloque de cemento. Salta, agárrate, encarámate por la derecha y cruza la puerta de la izquierda. Ahora vuelve al vestíbulo y verás una estupenda sala nueva repleta de ítems, pero ten cuidado, ya que está vigilada por otro gángster muy servicial. Mátalo y acciona la palanca que vuelve a abrir el camino que atraviesa el vagón del tren y te conduce al siguiente nivel. PSP



## LONDRES LA VERJA DE LUD

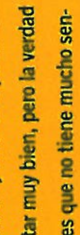
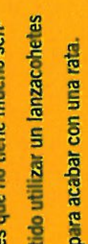


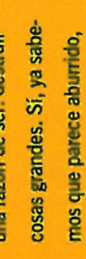
Gira a la izquierda y sigue al gángster hasta una estancia en la que hay dos charcas estrechas. Toma el camino de la izquierda hasta el final, deslízate y salta con rapidez y agárrate por el lado izquierdo antes de estamparte. Deslízate y cae al final, acciona la palanca de tu derecha, gírate y sal a una cueva. Déjate caer de espaldas y agárrate. Suéltate, agárrate y desplázate hacia la derecha. Encarámate en un espacio angosto y sal por la derecha a una zona secreta. Hazte con los ítems. En el centro hay una cornisa a la que debes trepar. Después, encarámate por la derecha. Da media vuelta y da un salto largo en diagonal hacia lo más alto de la rampa. Ve a la derecha, sal de la cueva, gira a la izquierda a la altura de la palanca y encarámate. Trepa hasta el nivel de la primera plataforma de tu izquierda y salta hacia atrás. Recoge un botiquín pequeño y vuelve a la pared que puedes trepar. Escala y tira a la izquierda. Cuando Lara esté sobre un tramo verde a su izquierda, déjate caer hacia atrás para conseguir un cristal para guardar la partida y unos cuantos cartuchos de escopeta. Deslízate, salta y agárrate, trepa por la izquierda hasta arriba del todo y encarámate. Cruza el espacio angosto, ve hasta el final y escucha los pasos del vigilante hasta que se alejen. Después sigue por la derecha y recoge unos cuantos cartuchos para escopeta. Vuelve al espacio angosto, ponte de pie en el medio y encarámate por la izquierda. Avanza, prepara un arma, déjate caer y mata al soldado. La palanca abre una puerta y luego viene otro soldado. Aparta el bloque, ve al otro lado y empújalo hasta la esquina. Entra en el pasillo, toma la primera a la derecha y entra en la sala Egipcia. Ve por la parte trasera de las columnas y darás con un botiquín pequeño. Sube a los tres primeros bloques que hay en la base de la columna central y da media vuelta. Da un salto largo y agárrate al techo, trasládate hacia adelante y al final, gira a la izquierda, ve al borde, déjate caer, agárrate y encarámate para dar con un cristal para guardar la partida. Salta de vuelta y agárrate al techo, tira por la derecha hasta el final y déjate caer en lugar seguro. Avanza, tira a la derecha y sube por la escalera. Dobla la esquina y en esta sala

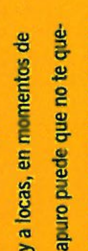
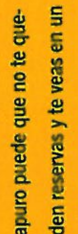








**INFORMACIÓN**

*Dispara a bocajarro*

Eso de disparar todo tipo de armas y munición puede estar muy bien, pero la verdad es que no tiene mucho sentido utilizar un lanzacohetes para acabar con una rata. Las armas grandes tienen una razón de ser: destruir cosas grandes. Sí, ya sabemos que parece aburrido, pero en *Tomb Raider III* debes aprender a ahorrar munición. Como gastes a tontas y a locas, en momentos de apuro puede que no te queden reservas y te veas en un problema gordo.








## LONDRES LA VERJA DE LUD (CONT)

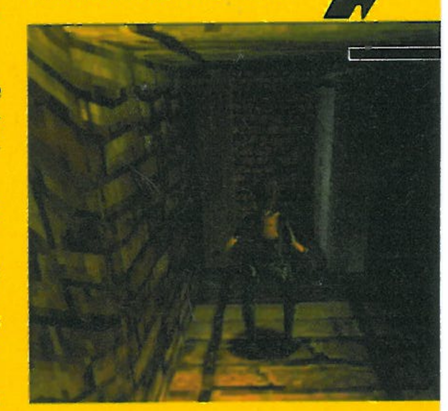




pequeña empuja el bloque hasta ponerlo bajo el agujero. Súbete a él y encarámate por la izquierda dentro del espacio angosto, da media vuelta, sal y déjate caer en el otro lado. Sal y vuelve a bajar por la columna. Trepa a la columna que se ha movido en el otro lado de la estancia. Desde lo alto, salta y agárrate a una plataforma, tira a la derecha y entra en el espacio angosto. Baja y vuelve a subir, baja por la rampa de la derecha, avanza y déjate caer. Avanza por el pasillo que da a la sala del bloque, vuélvelo y vuelve a la sala egipcia en la que el bloque movible se ha vuelto a mover. Súbete encima, salta, agárrate y encarámate, corre por la diagonal de la cornisa hacia la derecha para accionar la palanca. Da media vuelta y salta de vuelta a la plataforma, déjate caer sobre la columna móvil, da un salto largo y vuélvete a agarrar del techo. Esta vez ve por la derecha hasta cruzar la parte inferior de la plataforma caída, suéltate, agárrate y encarámate. Acciona la palanca. Sal y déjate caer, vuelve a la base de la escalera y sube. Una vez arriba desplázate a la izquierda, déjate caer, da media vuelta y salta y agárrate a la plataforma de la izquierda. Tírate y agárrate a la plataforma que va en diagonal hacia la derecha y déjate caer. Gira a la derecha, salta, agárrate, reincorpórate, da media vuelta y salta para hacerte con algunos cartuchos y bengalas. Da media vuelta, tírate, encarámate, encarámate otra vez y tira por la derecha. Baja por la rampa corta, salta al final, agárrate y encarámate. Avanza, sube por la derecha, gira a la izquierda y sube hasta lo más alto de la rampa. Deslízate por la rampa, salta y agárrate rápidamente un poco más adelante de esta plataforma que se desmorona. Encarámate y recoge el Fluido embalsamador. Cruza el espacio angosto y recoge los cartuchos para Uzi. Sal al final, prepara un arma y mata al vigilante que dobla la esquina. Avanza por el pasillo y entra en el espacio angosto que hay al final a la izquierda. Síguelo y prepárate para deshacerte de un guardián hacia el final. Acciona la palanca de esta sala y entra por la puerta para recoger un cohete. Sal y baja por el agujero del suelo que hay detrás de los bloques. Ve hacia el cristal para guardar la partida, salta hacia adelante y cuélgate. Avanza por el camino zigzagueante y caerás de forma automática al final para recoger el cristal. Vuelve a entrar en la sala y tira hacia el extremo izquierdo de la plataforma. Salta hacia adelante, cuélgate y supera dos líneas blancas más del techo antes de caer sobre una plataforma que hay sobre la cabeza de la esfinge. Avanza hasta el pico de la esfinge déjate caer de espaldas para agarrarte a uno de los dos lados. Déjate caer y recoge el cohete. Salir de ahí es complicado, así que si puedes, guarda la partida. Ve hacia uno de los bordes más alejados de la plataforma. Gírate para encarar la misma dirección a la que mira la esfinge, gira despacio hasta la mitad de la estancia hasta que puedas ver una rampa detrás tuyo. Salta hacia atrás, deslízate, agárrate y después suéltate. Volverás a deslizarte y llegarás, sin un rasguño, a una de las patas de la esfinge. Déjate caer entre las patas de la esfinge y después baja al nivel del suelo. Entrará un vigilante para investigar. Corre hacia el lado derecho de la esfinge teniendo en cuenta que estás de cara a ella. A medio camino hay un pasadizo por el que aparecerá un vigilante. Un poco más adelante tienes unos cuantos cartuchos para escopeta. Vuelve al pasillo, sube los escalones y arriba tienes una cornisa a la que puedes saltar, agarrarte y encaramarte. Empuja el bloque, déjate caer de la cornisa y avanza para saltar y agarrarte al bloque. Trepa arriba, tira a la derecha y tírate a un nuevo pasadizo. Hacia el final, da media vuelta y salta, agárrate y encarámate. Avanza, déjate caer al final y luego déjate caer por la izquierda. Empuja el bloque que tienes delante. Da media vuelta y empuja el otro dos veces. Desde la cornisa tírate hacia atrás, agárrate y desplázate hacia la derecha. Trepa y avanza por la ruta que acabas de hacer, de vuelta a la sala de las dos charcas. Baja por el pasadizo de la derecha de los dos que tienes a la izquierda, deslízate por la rampa, recoge el botiquín grande y salta sobre la pared a la que puedes trepar y que has visto antes. Ahora vuelve a la rampa que hay antes del salto al Fluido embalsamador. Deslízate hacia atrás y agárrate. Ahora suéltate. Te deslizarás, rebotarás y caerás un buen tramo hasta llegar a una charca. Sumérgete y una corriente te ayudará a bajar por un pasadizo largo. Cuando llegues al final, nada a la izquierda y sube para tomar aire. Sal de este estanque, recoge los arpones y vuelve al agua. Sumérgete y tira a la derecha, sigue hasta el final que hay al lado de una ventana. Sal a la superficie y vuelve a sumergirte para accionar una palanca (necesitarás una bengala para verla). Nada de vuelta por donde has venido y sal a la superficie en el agujero que se acaba de abrir a medio camino. Sal del agua, tira a la derecha y encarámate. Acciona la palanca y vuelve a meterte en el agua. Enciende una bengala, nada hacia la primera charca y cuando veas una abertura a tu izquierda crúzala. No salgas a la superficie cuando se acabe el túnel, sino que nada hacia la izquierda y sal por el extremo más alejado. Sal del agua por la derecha. Da media vuelta. Si miras a tu izquierda verás al submarinista. Salta sobre el agua, gira a la izquierda y salta sobre la rampa triangular que hay más cerca. Avanza hasta situarte detrás del submarinista y recoge los arpones. Prepara un arma y mata al buceador y al vigilante (no te preocupes si el buzo escapa). Encima de esas cajas está la Llave de la sala de la caldera. Ve hacia las cajas que hay bajo el saliente rocoso de tu derecha en busca de más arpones. En este mismo lado del agua hay una gran rampa rocosa con algunas plataformas de acero al lado. Súbete y tírate por detrás para dar con un botiquín grande. Ahora ve hacia la alarma (si no se dispara todavía puedes verla, es igual que la del nivel anterior). Encarámate por debajo, encarando la pared. Ahora ve a la izquierda hasta el final, gira a la izquierda y trepa por algunos bloques de cemento hasta entrar en un espacio angosto y déjate caer para conseguir un botiquín pequeño. Vuelve a la alarma y tira otra vez a mano izquierda, pero esta vez toma el camino de la derecha al final, sube por la rampa, gira a la derecha por un pasadizo y encarámate al final a un espacio angosto. Baja por el otro lado para dar con cristal para guardar la partida y algunas bengalas. Vuelve a salir y al avanzar por el pasillo de ladrillo verás que hay un centinela. Deslízate por la rampa, métete en el agua y verás un agujero en el lecho del río. Cruza el túnel en el que te esperará el buzo si no lo has matado antes. Después de acabar con él, vuelve atrás para tomar aire, ya que es un túnel muy largo. Al final te espera un cocodrilo enorme. De momento, deberás pasar de él, ya que tienes que tomar aire, y salir a esta sala que tiene tantos huecos. A tu derecha tienes dos huecos que son un poco más brillantes que el resto. El de la derecha esconde un hombre-rana muerto, y en el otro hay una bolsa de aire. Toma aire y mata al cocodrilo. Imagina que los huecos están numerados del uno al ocho, en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el de la bolsa de aire y los designaremos con las letras A y AB, A para Arriba y AB para abajo. El de la bolsa de aire es A1, y has llegado hasta aquí desde AB4. Ve a A2 (el hueco del hombre-rana muerto) y podrás recoger un estupendo vehículo subacuático. Utilízalo para desplazarte por ahí. Deberás volver a A1 a menudo para tomar aire. En el agujero que hay justo debajo del del hombre rana (AB2) hay un botiquín grande. El que está justo en frente de éste (AB5), cuenta con un cristal para guardar la partida. En AB3 hay una palanca que debes accionar y que abre una puerta en A4. Es un tramo difícil. Ve y acciona la palanca. Se abrirá una puerta en A6, ve allá y acciona la palanca; aparecerán dos hombres ranas en la zona por una puerta nueva en A8. Crúzala y avanza por el pasillo. Sube a la superficie a por aire. Baja del cacharro y encarámate por donde puedas. Vuelve al agua por el otro lado y da media vuelta. Debajo del lugar por el que has salido hay una palanca que apaga las llamas, así que acciónala. Encarámate, sube por la derecha, gira a la derecha y salta a la plataforma. Da un salto largo a la plataforma siguiente, gira a la izquierda, salta hacia adelante y recoge el botiquín pequeño y los cartuchos para la Uzi. Deslízate de vuelta a la plataforma. Da un salto largo hacia el otro extremo. Avanza, gira a la derecha dos veces y avanza hasta el final; esquiva a los martinetes. Encarámate al final, ve hacia el extremo, gira a la derecha, da un salto largo hacia adelante y agárrate. Desplázate hacia el agujero de la cascada. Déjate caer, agárrate y crúzalo a rastras. Sal por el otro lado, utiliza la llave de la sala de la caldera y consigue el cristal







# ¡Trucos!

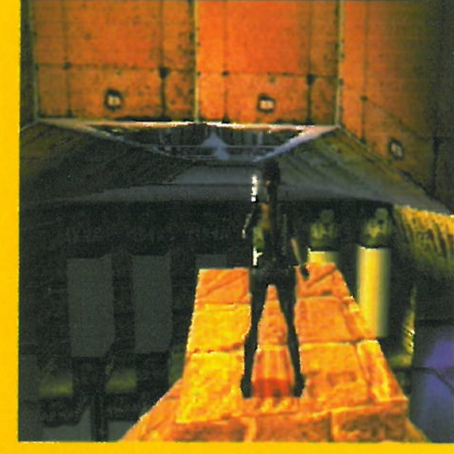
Guía

## LONDRES LA VERJA DE LUD (CONT)

para guardar la partida, acciona la palanca. Sal, deslízate por la catarata y vuelve a empezar, pero esta vez deslízate hacia el extremo más alejado de la cascada. Déjate caer y vuelve a tirarte hacia la izquierda. Recoge los ítems. Ahora vuelve a tu vehículo subacuático y sumérgete hasta el tramo de los huecos. El nuevo agujero está en A3, justo enfrente de A8, por donde has venido. No intentes tomar aire en A1, ya que está lleno de agua. Cruza por A3 y gira a la izquierda, sube arriba y toma aire. Baja del armatoste. Puedes salir del agua por dos lados. Recoge primero el botiquín grande y luego enfréntate con los dichosos péndulos. De hecho, si te mantienes a un lado y te agachas al caer no es tan difícil. Tienes mucho tiempo para dar un salto largo entre cada vaivén. Atraviesa el pasillo que hay al final. Justo al principio del pasillo debes encaramarte a la izquierda. Vuelve a encaramarte. Baja por la rampa y encarámate al final. Gira a la derecha y vuelve a encaramarte, tira por la derecha y ve hacia el borde de una enorme caída. Da un salto largo hacia el otro extremo y agárrate al asidero. Suéltate y vuélvete a agarrar. Encarámate y entra en el espacio angosto. Arrástrate hacia la izquierda y arriba, a la izquierda otra vez y sal. Da un salto largo hacia el hueco rojo y luego agárrate y encarámate dentro del espacio angosto. Ahora cruza el espacio angosto que encontrarás allí y déjate caer por el extremo más alejado. Avanza, encarámate y baja por la rampa, cruza el espacio angosto y ya has acabado el nivel.



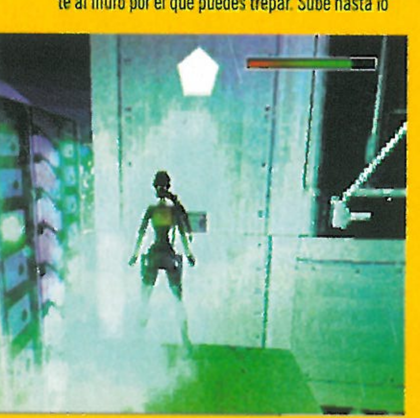
**Nota del pronosticador:** Como ya debes saber a estas alturas, el Nivel de Puerta de Lud es enorme y variado, y por razones de espacio, entre otras cosas, no hemos podido revelar todos los secretos que contiene. Necesitaríamos una revista entera. Baste con decir que el Fluido embalsamador debe de tener alguna utilidad... PSP



## LONDRES CITY

Descansa un minuto y disfruta del paisaje y del pez antes de entrar por la puerta de la esquina. Será el único momento de paz que tendrás en todo este tramo. Es cruzar la puerta y meterte en problemas, ya que estarás todo el rato bajo una cortina de fuego mágica y constante. Debes saber que tu rival sigue una pauta de comportamiento. Cada vez que carga pasa de disparar 10 tiros a 11, y el primer disparo de cada secuencia es más potente y con un radio de potencia más amplio. Agáchate detrás el primer lugar cubierto que encuentres e intenta quedarte en un extremo de cualquier plataforma. También vale la pena saber que, al trepar, deberá moverse a una nueva posición para dispararte y no podrá hacerlo mientras se traslada. Atento al montón de botiquines. No te molestes en recogerlos en cuanto los veas, siempre tendrás la opción de volver a ellos más adelante. Un último aviso: si te pierdes en este nivel sólo tienes que buscar la luz parpadeante que señala tu objetivo siguiente. Así pues, cruza el tejado y ve por la rampa que sube hacia la derecha, corre hacia arriba, al final encarámate, tira a la izquierda, salta, agárrate y desplázate hacia el otro lado. Déjate caer, tira a la izquierda, rueda, salta y agárrate a lo alto del puente que acabas de traspasar. Corre hacia la palanca y acciónala. Vuelve a cruzar el puente, tira a la izquierda al final, encarámate y luego salta y agárrate al tramo caído. Da media vuelta, cruza de un salto, salta y encarámate. Cruza este puente, salta hacia la izquierda y agárrate al muro por el que puedes trepar. Sube hasta lo más alto y cruza el espacio angosto. En el otro extremo ponte de pie y da media vuelta con tranquilidad. Espera a que recargue y luego sigue avanzando, salta, agárrate y reincorpórate. Da un salto largo con cuidado hacia el otro edificio. Escóndete detrás de la columna que hay en un extremo. Dispara a la caja que hay a su lado y tu rival perecerá tras un cortocircuito del sistema eléctrico. No te olvides de recoger todos los botiquines que puedas antes de seguir adelante. El puente está electrificado, así que da un salto largo de vuelta por donde has venido. Desde donde has ejecutado un salto largo antes, gira a la derecha y da un salto largo hasta el otro edificio. Gira a la izquierda y encarámate. Asciende por la derecha, gira a la izquierda y supera el bloque de cemento. Acciona la palanca de este lado y ya puedes ir a por El Ojo de Isis. Y ya has acabado el nivel. Como puedes completar este nivel en tres minutos sin mayores problemas, puede que valga la pena repetirlo si has gastado munición, botiquines o cristales para guardar la partida, ya que aquí no necesitas nada de esto. PSP





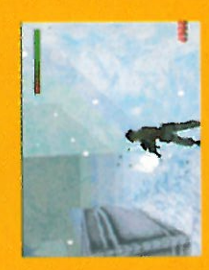


▶ Lara con el top más ajustado y pequeñito que se ha visto jamás en el mundo de la moda femenina. Y, sin embargo, no parece importarle lo más mínimo. ¡No gruñáis, chicas!




● Agarres

No tardarás en darte cuenta de que si dejas que Lara permanezca más tiempo del necesario en las azules y congeladas aguas de la Antártida, su salud se resentirá bastante, por lo que buscarás con desespero algún punto en el que pueda agarrarse y salir a la superficie. Pero Lara no puede agarrarse de esos bloques azulados, ya que es hielo puro y la pobre se resbala. Debes buscar lugares con un buen cúmulo de nieve para que pueda salir sin problemas.





Tomb Raider 3

# Antártida

Y por fin llegamos al último mundo. Para ser sinceros, es todo un descanso después de los endemoniados niveles de Londres. Antes de que te des cuenta ya habrás acabado, y a los cinco minutos ya echarás de menos a Lara

## ANTÁRTIDA ANTÁRTIDA

Gira a la izquierda y prepárate para sumergirte en el agua helada, directo hacia los cartuchos que se ven en el fondo. Pero antes de hacerlo, localiza la plataforma que empujarás, justo delante del barco. No sobrevivirás demasiado tiempo bajo el agua, así que debes actuar con rapidez. Un buen chapuzón te conducirá directamente a los cartuchos; luego nada hacia la plataforma y encarámate. Entra en calor y comprueba adónde vas a tener que nadar a continuación. Desde aquí, hay un lugar a la izquierda de la caja de metal al lado de la cual has empezado el nivel. Nada hacia allí y sal del agua. Da media vuelta y salta hacia la plataforma que hay en medio del agua (el pedazo que hay más cerca de ti también es sólido y puedes pisarlo). Gira a la derecha y da un salto largo hacia la esquina más cercana. Sigue por la derecha y encarámate. Sube por la rampa, gira a la izquierda, encarámate, da media vuelta y da un salto largo hacia la cima de la rampa. Tira a la derecha y salta hacia el puente. Crúzalo y salta dentro del pasadizo. Recoge todos los ítems. Sal, cruza el puente y vuelve por la izquierda, luego sigue el camino hacia la derecha. Cuando llegues al final nada hacia ese tramo que se ve un poco más adelante. Sal del agua, sigue avanzando y, cuando hayas entrado en calor, nada otra vez hacia la plataforma de tu izquierda y hacia la popa del barco. Sigue el sendero de la derecha y encarámate al final. Vuelve a encaramarte. Ve a la izquierda, encarámate, salta hacia arriba y agárrate al techo. Tira a la izquierda, crúzalo entero, déjate caer y salta dentro del barco. Ve a la escotilla del medio y déjate caer. Baja por la rampa, acciona la palanca pero, de momento, olvídate de la puerta. Dirígete a la derecha, mata al marinero que tienes delante y al que viene corriendo por detrás una vez estés en la sala de máquinas. Aquí hay una palanca que debes accionar. Da media vuelta, avanza y baja por la escotilla que se acaba de abrir; de paso, mata al guardián. Sigue este pasillo hasta una encrucijada en la que aparecerá un vigilante por la izquierda. Sigue recto, acciona la palanca y cruza la puerta. Acciona la palanca que hay en la pared del fondo. Ve por uno de los pasillos paralelos y mata al vigilante del final para conseguir algo de munición. Baja por la escotilla, desenfunda un arma, dobla la esquina hacia la izquierda, rueda y dispara al vigilante que acaba de desaparecer por detrás. Recoge los cartuchos para Uzi. Da media vuelta y reincorpórate. Avanza hasta el final y acciona la palanca para soltar la lancha neumática. Vuelve atrás y cuando hayas pasado los dos pasillos paralelos, encarámate. Avanza por el pasillo y utiliza la palanca para abrir la puerta. Sal a cubierta, gira a la derecha y luego otra vez a la derecha. Ve hasta el final y da un salto corto desde la parte trasera de la plataforma hasta una cueva que te queda a la izquierda. Avanza y encontrarás un cartucho para MP5 y un cristal para guardar la partida. Vuelve a cubierta y pasa al otro lado del barco. Baja por la rampa y ve hacia el bote neumático que está cerca de la entrada del nivel. Puedes llegar hasta él cruzando la plataforma que hay en medio del agua, la pequeña plataforma triangular que hay después y, por último, ejecutando un salto hasta el bote. Conduce el bote por tu derecha y ve por el lateral del barco, hasta el final. Luego sigue por el agua hacia la izquierda, bajo el puente y entra en el túnel. Cuando salgas aparca al lado de la bandera, baja del bote y mata al vigilante. Bordea la orilla hasta el extremo del edificio y trepa al bloque que encontrarás. Desde ahí salta hacia adelante, agárrate a la torre de control y desplázate hasta el final. Ve por el tramo corto de la derecha antes de dejarte caer por la rampa de tu izquierda y de disparar al guardián. Sal por el extremo y espera a que te ataque el perro. Si miras en diagonal, en el lado que queda justo en frente de esta zona hay un callejón que oculta algunos cartuchos para la escopeta. Si los necesitas, recógelos y luego vuelve aquí. Cruza la puerta de tu derecha y dispara al perro y al vigilante que dejará caer algo de munición. Sigue el pasillo hasta salir. Acciona la palanca de la izquierda y sigue por la izquierda hasta pasar el tanque de combustible. Sigue hacia la izquierda y cruza la cueva. Sal a cielo abierto de nuevo y enfréntate a dos perros. Cruza con cuidado las puertas deslizantes. Nuestro método favorito consiste en quedarse justo en frente de ellas y pasar rodando; no hay maniobra más rápida. Sube por la izquierda y mata a los dos vigilantes; uno lleva cartuchos. Entra en la sala y ve hacia la izquierda. Por la primera puerta de la izquierda tienes una oficina; acciona la palanca. Vuelve atrás y ve a la izquierda rodeando las cajas, ve hasta el final del pasadizo y trepa por la derecha para recoger la Palanca. Por detrás aparecerá un vigilante. Vuelve atrás por el edificio y cruza de nuevo la puerta deslizante. Una vez fuera deberás enfrentarte a un vigilante. Ve por la cueva, tírate por el punto en el que el tubo del tanque entra en el suelo, nada hasta el final y sal de ahí. Sube por la escalera y avanza por el pasillo; no te preocupes por el agua, casi no cubre. De paso, gira la segunda y la cuarta rueda. Recoge











# ¡Trucos!

Guía

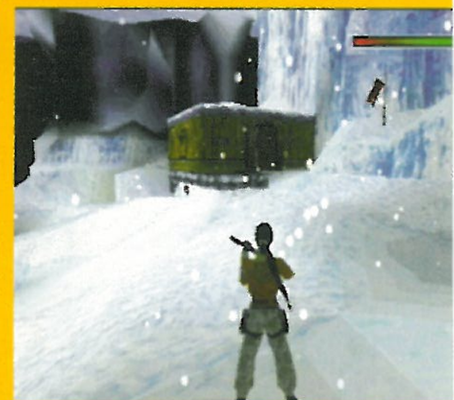
## Tomb Raider 3

### ANTÁRTIDA ANTÁRTIDA



el cristal para guardar la partida y sube por la escalera del final. Entra por la puerta de la derecha y acciona la palanca para arrancar el motor. Sal del edificio y dirígete hacia el fuego. Sobrepásalo, sigue avanzando y entra en la cantina. En una esquina hay un empleado de RX estirado. Te cuidado cuando te acerques, va un poco puesto... y es capaz de envenenarte. Sal y gira a la derecha justo después del fuego. Baja por el pasadizo, sal fuera y acciona la palanca para abrir la puerta que libera a un perro. Por donde ha llegado el perro hay otra palanca que libera a dos perros más. Mátalos y acciona la palanca. Cruza la puerta, mata al perro que hay dentro y recoge la Llave de la puerta de control que hay en la parte elevada de la derecha. Mata al vigilante que viene a investigar. Sal del edificio, pasa por la puerta y gira a la izquierda. Cruza la cueva del final y dispara al vigilante que hay al otro lado del agujero. Cruza el agujero y sal por la derecha, sube al puente de madera y dispara al perro de abajo antes de dejarte caer para conseguir algunas granadas. Sube por la escalera y esta vez cruza el puente. Sigue el pasadizo y saldrás al claro del tanque de combustible. Corre por la izquierda y sube por el pasillo oscuro. Sube hasta arriba y sube por la escalera hasta la torre. Acciona el interruptor y utiliza la Palanca contra la puerta. No te olvides de volver a recogerla cuando acabes. Cruza la puerta y ve hasta el borde. Salta hacia arriba, agárrate y cruza este tramo. Déjate caer por el agujero dentro de la oficina y sal corriendo, acciona la palanca del final para abrir la puerta y mata al centinela para recoger un botiquín pequeño. Gira a la derecha y vuelve a cruzar el pasadizo oscuro hasta el final, sal fuera, cruza la puerta y vuelve a la torre de extracción. Salta hacia arriba y desplázate por encima. Luego vuelve al punto en el que has salido del agua y utiliza la palanca contra la puerta. Recógela cuando acabes. Entra y coloca la Llave de la puerta de control en el tablero. Acciona la palanca. Sal del edificio, vuelve a subir al bote y pasa por la puerta que se acaba de abrir. Avanza por el agua y aparca al lado de la bandera. Baja y mata al vigilante. Recoge los cartuchos para Uzi y vuelve al bote. Avanza por el canal. Al doblar la esquina hay otro tramo en el que puedes parar. Baja y hazte con los cartuchos de escopeta. Vuelve al bote y avanza por el canal hasta el final. Baja del bote. Encarámate hacia adelante y luego hacia la izquierda. En un extremo del alambre hay un vigilante, y otro viene por la derecha. Cuando esté muerto tira a la izquierda y avanza por el pasillo. Cuando llegues al agujero, el vigilante que había detrás de la alambrada irá a por ti. Dispárale y baja por la rampa. Ve hacia el extremo del edificio, sigue avanzando, y así acaba el nivel. PSP

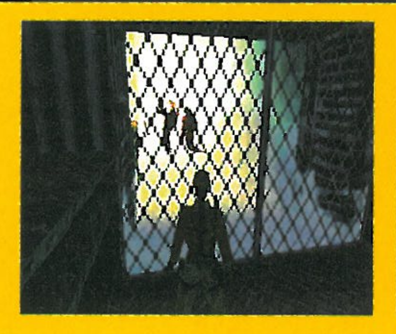




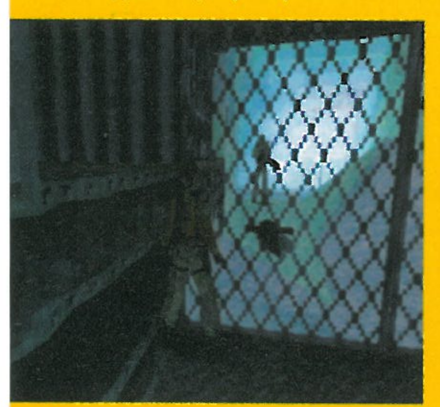
### ANTÁRTIDA MINAS RX-TECH

Ve a la derecha y encarámate. Cruza el espacio angosto y sal. Haz un circuito completo hacia la izquierda y cuando te encuentres con la tercera puerta y oigas cómo se abre otra puerta, da media vuelta y dirígete en dirección contraria. Gira a la izquierda al final y cruza el espacio angosto. Baja por la escalera del otro extremo, recoge los cartuchos de MP5, acciona la palanca y no te pierdas la escena un tanto espeluznante que tiene lugar al otro lado de la rejilla. Sube al nuevo espacio, avanza y sal al final. No te preocupes por el tipo del lanzallamas. Sigue por el pasillo hasta la sala del vagón de mina. Avanza hasta la galería y echa un buen vistazo. Aquí tienes tres rampas que conducen a los tres vagones. Los numeraremos del uno al tres empezando por el que queda más a la izquierda. El uno va hacia la izquierda, el dos sube por la rampa de tu derecha y el tres está a la derecha y va hacia abajo. 1) Sube al vagón. Sube por la rampa y baja hacia un salto. Sube otra vez y pisa el freno para reducir velocidad mientras bajas por una cuesta corta y pronunciada que desemboca en una curva. Sigue bajando y frena en la pendiente que hay antes del puente. Después deja que el carro baje una segunda rampa, gire una curva y supere un salto. Golpea la señal y pararás. Aquí hay otro tipo con un lanzallamas, pero es inofensivo. Recoge el cristal para guardar la partida. Avanza por el pasadizo, esquiva las perforadoras (lo mejor es rodar). Ve hasta el final de esta sala, salta en la esquina, encarámate, cruza a rastras y déjate caer por la derecha para hacerte con un botiquín. Vuelve a la sala, baja por la derecha. En lo alto de la rampa, da media vuelta y bordea todo lo que puedas hacia tu izquierda antes de deslizarte hacia abajo. Agárrate en el fondo, déjate ir y cae. Desde esta plataforma mira debajo tuyo. A la derecha de la luz hay una entrada. En cuanto te acerques aparecerá un monstruo enorme. Prepara tu mejor arma y baja. Cuando hayas acabado con él, déjate caer desde esta cornisa al camino que hay debajo. Avanza hasta el extremo que está nevado, salta hacia adelante de cara a la esquina de la derecha, baja por la rampa y en el fondo agárrate. Déjate ir, cae y encarámate al espacio angosto de tu derecha. En el otro lado, desenfunda un arma y dispara al mutante de abajo. No te preocupes por salir de aquí; vuelve al punto por el que has entrado. Sal pero no te tires.

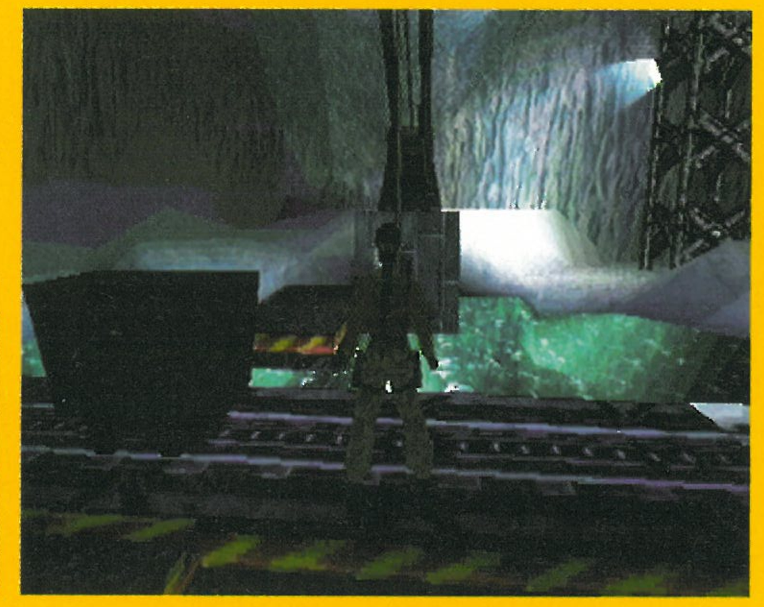
Desplázate hacia la izquierda tanto como puedas, déjate caer y agárrate a la cornisa de abajo. Ahora desplázate hacia la derecha, déjate caer y mata al mutante que hay debajo. Encarámate a un lado y desplázate hacia la izquierda. Encarámate al final pero ten cuidado, ya que te encontrarás con un mutante que baja por el otro lado de este espacio angosto. Avanza y sal a una caverna enorme. No te precipites, deja que el tipo del lanzallamas acabe antes con el mutante. Pasea durante un rato por esta zona y aparecerán dos mutantes más. Condúcelos hacia tu amigo para que sea él quien los elimine. Sube a la estructura que hay sobre el estanque y recoge la Palanca. Desde aquí debes seguir una ruta complicada para salir. Vuelve al extremo de la estructura que toca el suelo. A la izquierda, hay un pico al que puedes saltar. Desde el extremo del pico debes ejecutar un salto en carrera largo con giro hacia otro pico. Sube hasta la cima de este pico y después ejecuta otro salto en carrera largo con giro. Ve hasta el final, sube por la escalera y baja













# INFORMACIÓN

**Amor submarino**

No tienes por qué atravesar a nado los diversos canales o cuevas de una sola tirada. Por un lado, no podrás hacerlo porque el agua está demasiado fría. Y a la pobre Lara no le van mucho las temperaturas gélidas. No obstante, siempre hay algún tramo de tierra rodeando a las rocas hacia el que puedes nadar. Si subes a ellos no perderás energía debido a las aguas congeladas. Muy útiles ¿no crees?

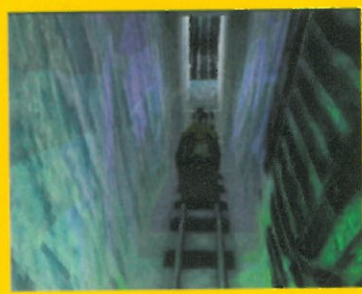






## ANTÁRTIDA MINAS RX-TECH (CONT)

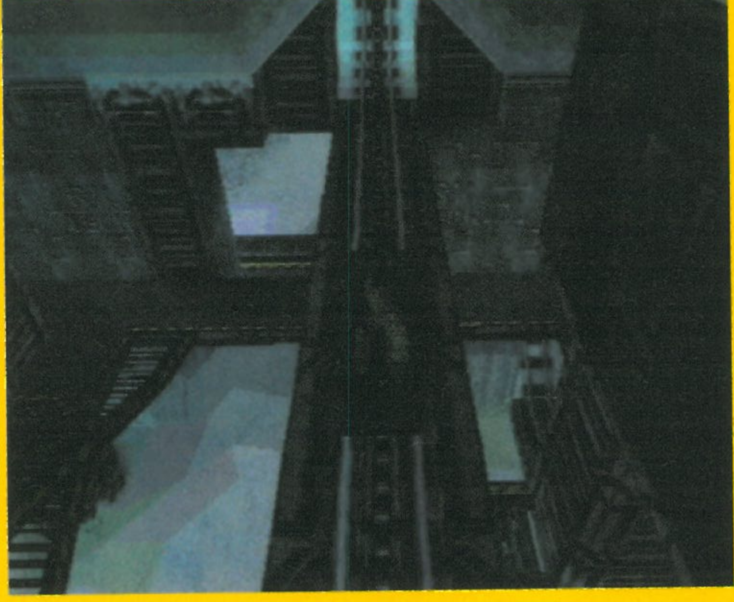




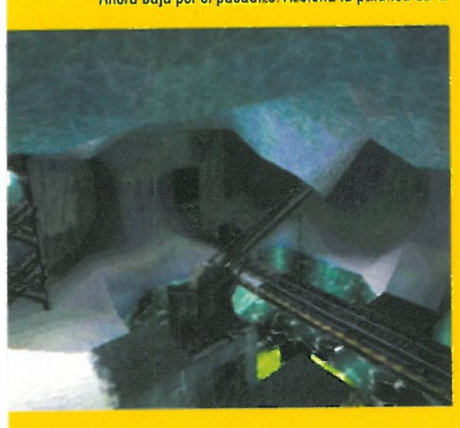
por la izquierda. Arrástrate bajo las barrenadoras y entra en la sala de demoliciones. Supera la primera máquina y sube por la escalera de la derecha. Sal por la izquierda una vez arriba y pasa la máquina siguiente. Encarámate dos veces y al final de la sala encarámate a la izquierda. Ve a la izquierda y vuelve a subir. Sube de nuevo por una serie de peldaños gigantes. Cuando estés arriba, dispara al mutante que hay en el pasillo de la derecha, entra, avanza hasta el final, déjate caer y, después de deslizarte, vuelve al vagón. Sube otra vez. Sube por la cuesta larga, baja y supera un salto. Después pisa el reno para tomar la curva. Golpea la señal, acelera para ejecutar un salto, agáchate para superar tres barras y pisa los frenos para tomar la curva. Vuelves a estar en la sala de los vagones. Ahora vuelve a la entrada del nivel sólo para utilizar la Palanca contra la puerta de la derecha y conseguir así la Batería de ácido de plomo. Después vamos a por el número 3.

3) Baja por la rampa de la derecha y mata al mutante que está en el lado equivocado de la vía. Sube al vagón, ve hasta lo más alto de la rampa, agáchate dos veces y dale a la señal. Baja por la rampa, agáchate y supera el salto. Sube por el otro lado, agáchate al bajar la rampa y para al final. Sal del vagón y hazte con el cristal para guardar la partida. Ahora baja por el pasadizo. Acciona la palanca de la izquierda y pasa por la puerta. Avanza por el pasadizo y baja por la izquierda, deslízate hacia atrás al final, agárrate y suéltate al final para caer sin sufrir daños. En un extremo de este pasillo hay una rejilla, y en el otro te atacará otro mutante desmesurado por la derecha. Cuando esté muerto, ve por donde apareció él y avanza hasta que llegues a un espacio angosto que queda a la derecha. Arrástrate bajo el suelo del pasillo en el que acabas de luchar. En el suelo que tienes encima aparecerá otro mutante, pero tendrá que esperar. Recoge los ítems que tienes aquí y vuelve a salir. ¿A que no sabes quién te está esperando? Cuando lo hayas llenado de plomo, baja por el pasillo y gira a la derecha. Al final hay una escalera. Sube y baja por la derecha cuando estés arriba Ve a la puerta que queda más lejos y acciona la palanca. Tira a la derecha y arrástrate por la derecha. Sal al final, olvídate de la puerta que hay aquí por ahora y entra en la sala. Verás que aparece un mutante enorme por una ventana segundos antes de que irrumpa por la puerta. Cuando esté muerto, recoge su munición para Uzi y su botiquín pequeño. Aquí también encontrarás un cartucho para Desert Eagle. Cruza la puerta abierta, acciona la palanca de tu izquierda y pasa a una cueva. Desde la rampa que desciende hasta el estanque sólo debes nadar un tramo para llegar a las bengalas y la munición para Desert Eagle que hay en la cornisa de delante. Después vuelve atrás. Mientras has estado en el agua seguro que has visto el Motor de arranque del torno en el fondo. Para llegar hasta él lo mejor será empezar con una zambullida desde un lado del torno, ya que bajarás con mayor rapidez. También cuesta subirlo, así que mantén pulsado el botón X y al final podrás recogerlo. Sal del estanque, cruza la sala y ve hacia la puerta que hay al lado de la escalera. Cuando acciones la palanca aparecerá otro mutante enorme. Abre la puerta que hay en un extremo, salta sobre el agujero y utiliza el botón de la izquierda para abrir la puerta que te devolverá a tu vagón. Móntate y utiliza los frenos al bajar la primera rampa. Sube por la siguiente, agáchate y golpea la señal. Hazte con el cristal para guardar la partida y vuelve a la sala de los vagones. Baja y vuelve a la galería para proceder al número 2.

2) Sube por la rampa y pasa el vagón de la mina de la derecha. Entra con precaución en la oficina. A tu derecha hay un interruptor de la luz y a tu izquierda un mutante. Sal y sube al vagón. Deja que vaya solo en el primer tramo, sube, baja, da un salto, sube otra rampa, agáchate para esquivar las perforadoras. Saldrás a una sala grande. Tira del freno y baja. En la esquina que queda a la izquierda de donde has venido debes dar un salto para recoger bengalas. Ve a la plataforma que hay al lado del torno y coloca la Batería de ácido de plomo en el panel. Luego coloca el motor de arranque del torno en la parte trasera del torno. Ahora mira dentro del estanque y prepárate para una inmersión complicada. Puedes ver la campana de buzo, pero antes hay una luz y, al lado, un pasadizo. Sumérgete y cruza ese pasillo, sal al final y entra en calor. Vuelve a sumergirte, pasa debajo de la campana y entra en ella. Vuelve a calentarte. Enciende una bengala, localiza las luces verdes que tienes debajo y vuelve a sumergirte. Accede por el agujero que hay en medio del panel, gira con rapidez a la derecha, localiza la superficie y sal fuera en cuanto puedas. Aquí tienes un botiquín pequeño que te va a ir de maravilla, porque a estas alturas te hará mucha falta. Vuelve al agua, rueda y dispara hacia la izquierda y hacia arriba, consigue el cristal para guardar la partida y una vez arriba sal del agua. Estás en una cueva enorme que custodia un tipo con lanzallamas. Cruza el puente, mata al mutante, acciona la palanca que hay al lado de la puerta grande y entra para completar el nivel, o bien ve a la caza y captura de algunos ítems por esta zona. Tú eliges. PSP







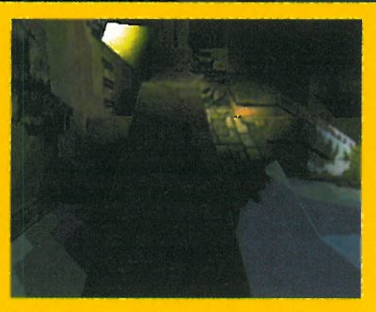
# ¡Trucos!

Guía

## Tomb Raider 3

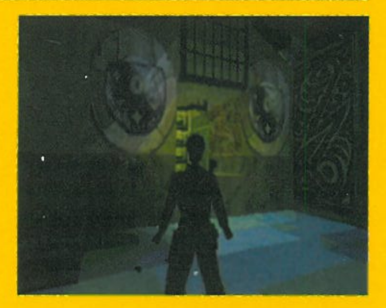
### ANTÁRTIDA CIUDAD PERDIDA DE TINNOS

Al entrar por la puerta te encontrarás en la ciudad perdida. Estás en una plaza. Ve a la izquierda. De momento, olvídate de la abertura que tienes delante y sube por la rampa de tu derecha. Cuando estés arriba, déjate caer y sube por la escalera de tu izquierda. Una vez arriba, encarámate y avanza por el pasillo hacia la derecha, luego en línea recta y de nuevo a la derecha hasta que llegues a una encrucijada con una palanca. Acciónala. Ve por el pasillo que hay a la izquierda de la palanca y justo antes del final tira a la izquierda para acceder a una cornisa que hay sobre la plaza. Da un paso atrás y salta hacia la columna. Desde el punto más alto da un salto largo, agárrate y encarámate para recoger el cristal para guardar la partida y el cohete. Salta hacia atrás, agárrate y déjate caer. Vuelve por la rampa y cruza el pasillo que se ha abierto entre las dos columnas. En un hueco de la derecha está la Llave Uli. Vuelve a la plaza y tira por la izquierda hacia el hueco de cerradura que hay al lado de la puerta doble. Utiliza la Llave Uli y entra por el pasillo que se acaba de abrir. Sube por la escalera y baja por la izquierda una vez arriba. Gira a la izquierda y acciona la palanca que hay al lado de la rejilla. Da media vuelta y toma la primera de la derecha. Déjate caer a la izquierda de la cornisa. Acciona la palanca de la izquierda. Vuelve a trepar por donde has venido, sigue avanzando y baja por la rampa de tu derecha. Una vez abajo sigue por la derecha y déjate caer en la sala. Crúzala y acciona la palanca. Sal por la puerta doble que se abre y vuelve a la plaza. Cruza la plaza en diagonal, pasa por la abertura y sube por la escalera. De izquierda a derecha, acciona las palancas 1, 2 y 5. Déjate caer de la cornisa y pasa por la puerta abierta que conduce a un puente. A tu izquierda, por las alturas, se acerca una bandada impresionante de insectos semejantes a avispas. Sin embargo, puedes deshacerte de la plaga si machacas su nido con un cohete. En la grieta que hay en medio del puente gira a la izquierda, da un salto largo y agárrate al cruzar para conseguir el cristal para guardar la partida. Da media vuelta para encarar el puente, crúzalo hasta el final y salta arriba hasta una plataforma que queda a la izquierda y que es difícil de ver. Avanza hasta el borde y salta, agárrate y encarámate a la siguiente. Da un salto largo, agárrate y encarámate a lo alto del puente. Déjate caer hacia atrás, agárrate, suéltate hacia la izquierda para caer en el puente. Crúzalo hacia la rampa de piedra. Allí salta hacia la izquierda para llegar a un pasadizo en el que hay un botiquín pequeño. Sal y ve al otro lado. Déjate caer a un pasadizo de roca. Te atacarán dos demonios difíciles de pelar (buena suerte). Cruza la puerta principal, esquiva los dos incensarios oscilantes. Pasa a la entrada del templo y verás tres avispas más a las que tienes que eliminar. Cuando se hayan ido tira a la derecha (si miras hacia el templo). Avanza por el pasillo y cruza la puerta de la derecha. Déjate caer a la izquierda y avanza por el pasillo hasta el final. Acciona la palanca y cruza la puerta. Sube por la escalera que hay a la derecha y avanza hasta el final. Déjate caer hacia atrás, agárrate y reincorpórate hacia arriba. De este modo, por abajo aparecerá otro demonio de los que escupen bolas de fuego azul. Aprovecha la ventaja de tu posición más alta para acabar con él. Vuelve a la escalera, salta hacia el lado opuesto y vuelve a repetir la acción. Vuelve a la escalera, baja al nivel del suelo y aquí viene otro. Este sale por la puerta de enfrente. En uno de los huecos hay una palanca (por donde has entrado, a la izquierda). Acciónala. Ahora sube al bloque tallado. Salta y agárrate a la plataforma y sube a la cornisa, avanza a la carrera, salta sobre la caída y cruza el espacio angosto del final. Pasa el incensario que hay en esta cornisa (la forma más fácil consiste en saltar hacia atrás, agarrarte, desplazarte hasta superarlo y vuelta a encaramarte). Da un salto largo para pasar el otro incensario (espera hasta que esté todo lo más a la izquierda posible antes de empezar a correr). Entra en el espacio angosto para conseguir bengalas y munición para Uzi. Sal del espacio angosto y déjate caer por la derecha. Cruza el puente, sube al bloque que hay al final, olvídate de la palanca (1) que hay en el pasadizo. Gira a la izquierda, salta hacia adelante, agárrate y reincorpórate. Cruza el espacio angosto y acciona la palanca (2). Sal y da un salto largo en diagonal hacia la cornisa. Arrástrate, acciona la palanca (3) y vuelve a salir. Baja por la derecha del bloque a la esquina y cruza de un salto largo. Salta hacia adelante y cae al nivel del suelo. Acciona la palanca (4) que está sobre el bloque. Gira a la derecha, encarámate, salta hacia adelante, agárrate y encarámate. Acciona la palanca (5) y déjate caer. Vuelve a subir y acciona la palanca 3. Después salta, baja por los dos bloques de la derecha y salta hacia la plataforma que hay en medio de la pared. Desde el centro de esta plataforma da un salto lateral hacia la plataforma que hay bajo el puente. Ahora salta hacia arriba, agárrate y desplázate hacia la palanca que hay en el extremo más alejado. Acciónala, da media vuelta y salta hacia la plataforma nueva de la izquierda. Salta, agárrate y encarámate al puente. Vuelve a la 3 y acciónala de nuevo. Baja al suelo y entra por la puerta abierta a una sala grande plagada de estatuas y bloques. En el medio, en el lado derecho y también en la esquina de la izquierda que tienes más cerca se esconden dos demonios enormes. Sácalos de su escondrijo y acaba con ellos (los bloques te ayudarán a esconderte). En la casa que está en la esquina izquierda que tienes más cerca hay una escalera. Sube y una vez arriba sal por el lado izquierdo. Acciona la palanca, mete la Llave Uli en la cerradura y entra por la puerta. Avanza hasta pasar el rayo de energía hacia la derecha y sube una escalera. Entra en el pasillo de la izquierda. Oirás una puerta que se cierra detrás tuyo. Ve hasta el final y entra en las arenas movedizas. Avanza por la bifurcación de la derecha y sigue en esa dirección todo el tiempo. Cuando hayas recorrido unas tres cuartas partes, verás un pasadizo que va hacia la derecha. Al final trepa y sube hacia la izquierda por unos peldaños grandes y tallados. Una vez arriba entrarás en una cámara con dos caminos. Toma el que quieras (rápidamente vuelven a juntarse) y ten cuidado con la avispa que hay arriba. Avanza hacia la izquierda, baja por una pendiente y toma una curva cerrada a la izquierda que acaba en una cámara iluminada por llamas. Entra en la sala del final y consigue la Máscara oceánica. Retrocede fuera, esquiva las rocas que caen, procura ir por el camino de la izquierda y saltar sobre el foso de lava. Las arenas movedizas han desaparecido y en su lugar hay un foso enorme, así que desde la base de los escalones da un salto largo hacia el otro lado, salta a la derecha hacia una plataforma y da un salto largo hacia la derecha de nuevo. Vuelves a estar en el pasadizo. Salta a la escalera. Bájala, sigue por el pasillo de abajo y encarámate. Luego deslízate por la rampa. En el fondo tienes que volver a esquivar otro incensario. Cuando lo hayas superado, acciona la palanca de reloj y sube por la escalera sin más dilación. Da media vuelta, espera a que la trampilla se retire y ve hacia la puerta que se abrirá. Ahora vuelves a estar en el rayo de energía. Pon la Máscara oceánica en una de las ranuras que hay al lado y vuelve a subir la escalera. Una vez arriba haz un cambio de sentido y dirígete hacia el rayo por la plataforma en forma de cruz. Salta hacia el tramo de la izquierda y cruza la puerta, se cerrará otra por detrás. En este laberinto, tienes un montón de munición e ítems que buscar, pero nosotros nos centramos en la ruta a seguir. Desde el primer cruce, tira a la derecha, izquierda, derecha, derecha, izquierda, la segunda a la derecha, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha y derecha hacia arriba por una rampa. Arriba hay un *puzzle* de acción de barriles rodantes. Encarámate a la izquierda. En cuanto pongas un pie en la cuesta de arena coloreada, los barriles empezarán a rodar hacia ti. Debes esquivarlos saltando sobre el hueco adelante y atrás. Salta a derecha e izquierda y todo te irá bien. Recoge la













## INFORMACIÓN

● *Fin del juego*

Ya lo decimos en la guía, pero quizá no hacemos suficiente hincapié. No te acerques demasiado al Jefe que hay al final del juego. Su arma es algo más que peligrosa. Se trata de un misil que busca su objetivo por el calor que desprende. En cuanto te localice disparará una ráfaga que te dejará tieso. Así pues, no pares de correr para que no pueda localizarte. La mejor estrategia consiste en esprintar de un lado para otro sin parar y disparar cada vez que puedas.





# ANTÁRTIDA CIUDAD PERDIDA DE TINNOS

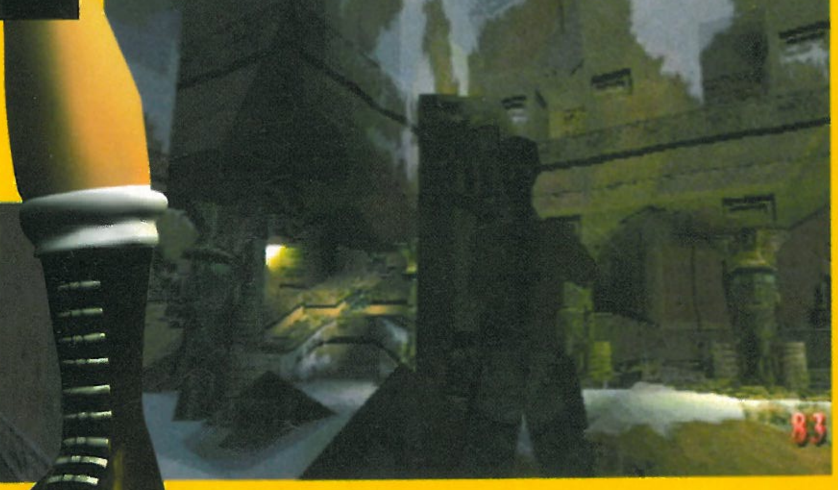






Máscara oceánica de arriba y sal por la salida que se abre. Baja por la rampa hasta sumergirte en una charca. Crúzala y saldrás a un pasillo que te resultará familiar. Vuelve al rayo de energía y coloca la máscara. Regresa a la plataforma en forma de cruz y sal por la salida de la derecha. Ve hasta el final y tírate hacia atrás sobre el borde para luego agarrarte. Calcula tu caída a través de las cuchillas y sumérgete por el agujero que hay en medio del estanque. Saldrás a una cámara con cuatro salidas y con más cuchillas delante de cada una. Nada a través de la de la izquierda y sal a la superficie. Acciona la palanca y vuelve atrás para cruzar la derecha. Saldrás a una sala, cruza dos cuchillas y ve a la salida, baja, avanza y acciona la palanca. Regresa por donde has venido, cruza la habitación hasta pasar las seis cuchillas hacia la salida del otro lado y sal a la superficie. Encarámate, recoge la Máscara oceánica y el cristal para guardar la partida y acciona la palanca. Nada de vuelta por la estancia de las seis cuchillas, baja a la palanca y entra en la grieta que hay al lado. Tira a la derecha, baja y llegarás a la primera estancia a la que has entrado. Ve a la izquierda y sal a la superficie de la primera charca. Sal del agua en el medio y cruza el espacio angosto de esta plataforma, entra en el agua y sumérgete para dar con un botiquín que te hace mucha falta. Vuelve a salir y sumérgete en el agua, cruza el agujero del fondo del estanque y esta vez, de las cuatro salidas, elige la del fondo. Ve hasta el final y deja que la corriente te ayude a salir. Medio aparecerás en un pasillo. Vadéalo, enciende una bengala y métete en el agua por el otro lado. Avanza por el pasillo hasta que salgas a una estancia con una palanca. Acciónala y caerás por una trampilla. Vuelve al rayo de energía y coloca la máscara. Ve hacia la puerta final que conduce a la plataforma en forma de cruz. Aquí tienes un *puzzle* de fuego. Enciende una bengala y sube al bloque de piedra. Verás un mapa en el techo. Las manchas que brillan te muestran la ruta a seguir. Memorízala (es fácil hacerse un mapa en este punto) y baja. Ahora da los saltos. Los dos primeros son largos, el tercero es un salto largo con agarre. Cuando aterrices en el tercero las llamas del bloque de tu derecha se apagarán ya que es el único que ha estado ardiendo todo el rato. Salta hacia el bloque y recoge el botiquín y los cartuchos para escopeta antes de dar un salto largo hacia el último bloque. El segundo bloque es una trampilla. Salta encima y caerás por ella. Atención: aquí abajo hay un *puzzle* diabólico. Los bloques por los que tienes que saltar sólo aparecen cuando se les aplica fuego; antes, aunque están ahí, son totalmente transparentes. El truco consiste en quedarse en el borde de la plataforma y saltar hacia adelante y agarrarse. Espera hasta que el fuego esté a punto de desaparecer antes de encaramarte y, sin perder tiempo, salta y vuélvete a agarrar. Esto funciona con los tres primeros. Para llegar al último debes dar un salto largo cronometrado a la perfección si quieres que tu plan funcione. Es más fácil si ruedas mientras esperas a que se abra la puerta, ya que te ayudará a pasar este tramo con mayor rapidez. Tras esta complicada experiencia, sortear el incensario es cosa de niños. Consigue la última Máscara oceánica y sal. Vuelve al rayo de energía. Cuando coloques la última máscara en su lugar cesará. Métete por el agujero que se ha creado, baja por la rampa y, desde aquí, puedes acceder al último nivel. Tómate un refresco y vuelve a la acción. PSP

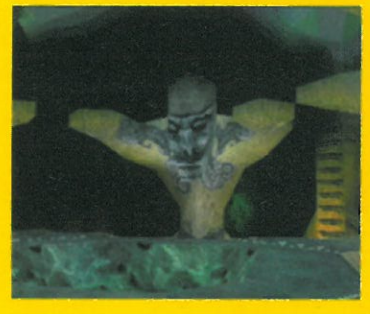
► Creo que Lara tiene las piernas más largas del mundo. Como mínimo, las mejor torneadas seguro, porque si no, no podría ejecutar esos saltos largos tan complicados. No creemos que sean operadas, eso es puro gimnasio.



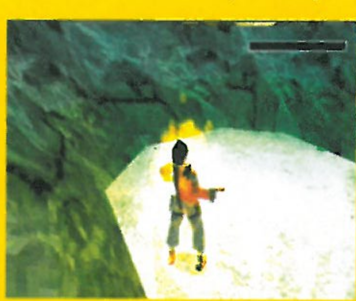
# ¡Trucos!

Guía

## ANTÁRTIDA CAVERNA DEL METEORITO



En el último nivel empiezas enfrentándote a una criatura mutante semejante a una araña gigante. Utiliza el Desert Eagle. Ya desde el principio dispara unas 6 ó 7 veces al Jefe y luego empieza a correr. Se mueve a la misma velocidad que tú, a no ser que esprintes, así que acelera un rato, da media vuelta y dispara unas cuantas veces más. Después de 13 ó 14 disparos el Jefe caerá. Aprovecha este momento para correr hacia el túnel más cercano y recoger un artefacto. Ahora guarda el arma y regresa a la carrera por el túnel, justo en el momento en que la bestia vuelve a moverse. Repite esta táctica hasta que tengas los cuatro artefactos. Mata al Jefe una vez más y explotará. Has superado el primer problema. Ahora debes subir a lo alto del cráter. Da un salto en carrera y agárrate a la escalera que puedes ver al lado de uno de los túneles. Sube, desplázate hasta la cornisa y encarámate. Ve por el primer pasillo de la izquierda y cuando ya no puedas correr más empieza a arrastrarte. Incorpórate a tu izquierda y camina con cuidado por la cornisa. Cuando salgas a una sala gira inmediatamente hacia la izquierda y mira hacia arriba. ¿Ves esas cuerdas tan divertidas? Puedes desplazarte por ellas así que salta y agárrate, crúzalas y déjate caer sobre la plataforma de piedra. Gira a la derecha y camina hacia el borde. Ve a la derecha otra vez y mira el bloque de piedra que sobresale. Da un salto en carrera hacia él, gírate hacia la derecha y sube a la cornisa. Camina hacia el borde interior y busca otra plataforma de piedra. Parece que esté muy lejos, pero seguro que puedes hacerlo. Salta sin perder la fe, después salta y agárrate a la cornisa nevada que tienes delante. Sube, corre hasta pasar el bloque y baja por la rampa. Prepara tus armas mientras avanzas por el pasillo y mata a los cinco vigilantes. Ten mucho cuidado con el del lanzallamas. Recoge la munición que dejen caer y sigue avanzando. Acciona la palanca de la pared de la izquierda y luego da media vuelta. Corre entre los edificios por la puerta abierta, sigue adelante y corre hacia el helicóptero. ¡Enhorabuena! Acabas de completar *Tomb Raider III*. ¡Qué bien! Pero, ya se ha vuelto a acabar y ya queremos más. ¿Nos estáis escuchando, cerebritos de Core? PSP





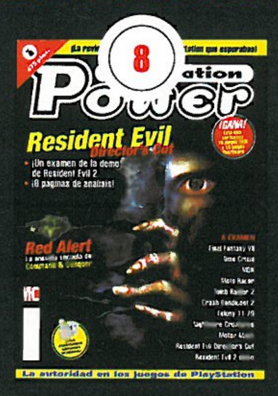
► Lara es la chica de las contradicciones: educada en un colegio privado para gente bien, ahora se dedica a blandir armas terribles y a desafiar a la muerte enfrentándose a terribles dinosaurios. Pero así es como nos gusta a todos ¿no?

# TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE



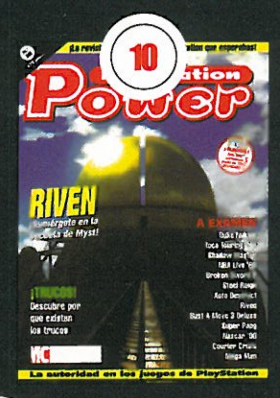




































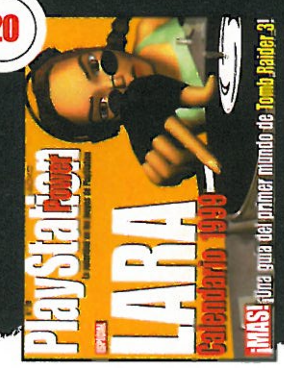













Recorta por aquí

**Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a precio de portada.**
(+ 350 ptas de gastos de envío)

**PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:**
**MC Ediciones, S.A., P.º San Gervasio 16-20 08022 BARCELONA**

Nombre y apellidos: ..........................................
..........................................
Calle: ..........................................
Población: ..........................................
Provincia: .......................... C.P. ..............
Teléfono ..........................................

**DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X**

6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐

**Forma de pago**

☐ Contra Reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ..........................................

Firma:

# Análisis

## Tu guía mensual sobre las novedades PlayStation

64



66



72



80




82

77





73



*PlayStation Power* te muestra los lanzamientos más importantes del mes. Toda la información que necesitas antes de adquirir un juego la encontrarás en este apartado. No te atrevas a ignorar nuestros análisis.



### Michael Owen's WLS .............. 60

El chico de oro ya tiene su propio simulador de fútbol en PlayStation.

### Actua Golf 3 ............................ 64

*Swing, put, green*... cómo no, hablamos de golf. ¿Te atreves?

### Megaman Legends ................. 66

Vuelve la leyenda del robotillo azul.



### Y además...


Knockout Kings ................................ 68
Devil Dice ......................................... 70
Rogue Trip ........................................ 72
Psybadeck ......................................... 73
Rally Cross 2 .................................... 74
Streak ............................................... 75
Tiger Woods ...................................... 76
Atlantis ............................................. 77
Soul Blade (Platinum) ....................... 78
Time Crisis (Platinum) ...................... 80
Oddworld: Abe's Oddysee (Platinum) ... 82


### Cómo puntuamos:

| | |
|---|---|
| 0% – 20% | «Porca miseria» |
| 21% – 50% | Piénsatelo dos veces |
| 51% – 70% | Por encima de la media |
| 71% – 80% | Un buen esfuerzo |
| 81% – 90% | ¡Cómpralo! |
| 91% – 100% | ¡Genial! |

El chico de oro

# Michael Owen's World League Soccer

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Eidos**

Fabricante: **Take 2**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con: **Multi-Tap/ Tarjeta de memoria**

## Las repeticiones

● La función de repetición es un poco mejor que las opciones similares de las otras entregas. Para empezar, en vez de tener que conformarte sólo con la perspectiva desde el balón, puedes escoger desde qué jugador quieres ver la acción. Esto significa que puedes saber lo que ve Schmeichel cuando Bergkamp le pega un chupinazo a la pelota. Dos palmos de narices.



▲ Puedes ver las repeticiones a velocidades muy lentas. Nada más lejos de los malogrados intentos de *ISS Pro* en este sentido.



▲ Puedes divisar el campo desde los habituales ángulos de cámara para no perderte ni una de las mejores jugadas. Bonita acción del Anderlecht.



◀ Del Piero se mofa de la defensa del Anderlecht y tú también estás ahí, ¡encantado!

▲ Después de mirar la repetición, puedes ver cómo lo celebran los jugadores.



▶ Zidane vuelve a castigar al Anderlecht. Las repeticiones te permiten admirar la animación de los jugadores sin perder el mínimo detalle. Mira cómo esquivan esas entradas.

▲ En las repeticiones no sólo se ven goles. ¡Uuuiiiiii! Por poco.

Ha empezado la contienda para la próxima generación de simuladores de fútbol. Eidos se ha hecho con la licencia de toda una celebridad, pero ¿cómo funcionará una vez en el campo?

**Por citar uno de los comentarios más típicos dentro del fútbol: «ha estado bien». Michael Owen ha vuelto a acertar, pero esta vez no ha sido durante una de sus gloriosas actuaciones frente a la portería. En esta ocasión, Owen ha firmado con Eidos para colaborar en la promoción de su juego *World League Soccer*.**

Se han efectuado numerosas mejoras sobre la fórmula original de *WLS*. Las más destacables son la transición a gráficos de alta resolución y una revisión total y general de la presentación.

Estos detalles se agradecen, pero como cualquier aficionado al fútbol sabe perfectamente, no se pueden ganar trofeos sin marcar goles. Por eso, ya puedes desarrollar el simulador de fútbol más bonito del mundo, que si funciona como un ciego al volante de un coche, tienes un serio problema.

Por suerte, Silicon Dreams ha dado con el tono justo cuando se trata de la jugabilidad de *MOWLS*. Para empezar, los jugadores dan la sensación de estar corriendo realmente. No flotan encima del campo como en otros títulos (por no mencionar nombres).

Es más, la física de la pelota se ha investigado a fondo, por lo que, cuando tengas que realizar un despeje o sencillamente pasar, no tienes por qué preocuparte; el realismo está asegurado. Chutar es un verdadero placer, porque, verdaderamente, consiste en mucho más que darle con el pie a la pelota.

## Pegas

Debes determinar con precisión la altura y la velocidad del balón si quieres meter la pelota de lleno en la red. Lo mismo ocurre con los lanzamientos de cabeza, en los que la sincronización es vital, y la dirección que escojas mientras la pelota está en el aire, influirá en el punto donde vaya a parar finalmente el balón.

Sin embargo, hay algunas pegas. Para empezar, algunos de los movimientos especiales son difíciles de realizar justo cuando la acción está al rojo vivo. A veces, las combinaciones de comandos son demasiado complicadas de ejecutar y acabas aporreando frenéticamente los boto- »



▲ Las gradas hacen sombras que entorpecen la visibilidad, igualito que en la vida real.



## ¡TRUCOS!

**Entrando fuerte**

No te cortes ni un pelo y entra fuerte, con una entrada al estilo béisbol A menudo podrás escapar sin tener que conceder más que un tiro libre. Si el juego marcha en tu contra, es una buena forma de asegurarte algunos hombres atrás. El truco consiste en esperar a estar bien cerca antes de ejecutar la entrada.

**Dispara y... ¡Gol!**

Recuerda que tus jugadores siempre lanzan hacia la portería. No importa hacia qué dirección estén mirando. Todo lo que tienes que hacer es tirar hacia arriba o hacia abajo para hacer correr la pelota por el campo o darle cierta altura al lanzamiento.

▲El Ajax se enfrenta al equipo australiano con toda la tranquilidad del mundo.

▲En el modo Exhibición, puedes mezclar y enfrentar a cualquier equipo nacional e internacional.

▲ La cámara baja, lateral es un desastre si pretendes jugar un buen encuentro.

## ¡Un sinfín de equipos!

Como ya suele ocurrir últimamente, los chicos de Silicon Dreams no se han quedado cortos en cuanto a cantidad y diversidad de equipos. Todas las grandes ligas europeas están presentes e incluso se han incluido algunos de los equipos más raros.

▲ Nancy Lorraine se lo debe de pasar en grande con los hinchas del equipo contrario. ¡Vaya nombrecito!

▲¡Los del Jef United y el NE Revolution son igual de conocidos en todo el mundo! Vaya, que los conocen en su casa y a la hora de comer. Aunque a juzgar por sus posiciones, tampoco parecen ser muy buenos.

▲ Sigue el 0 - 0 en el partido entre el Jef United y el NE Revolution. Sin sorpresas.

▲ Aunque el Salernitana es un equipo conocido en Italia, a los del Hertha no los conoce casi nadie... bueno... casi.

▲ Erm...

# Análisis

## Michael Owen's World League Soccer

▲ Los indicadores de tiro libre y saque de portería son una gran idea. Te facilitan mucho las cosas.

nes al estilo *Tekken 3* para intentar conseguirlo.

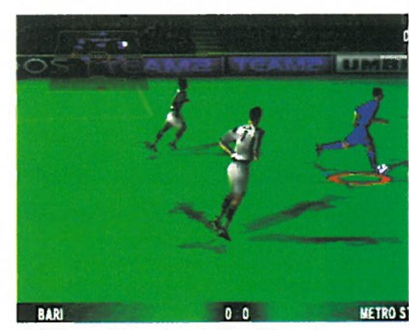
Otro de los defectos (nada del otro mundo, según la mayor parte de los que integramos la redacción) es que no hay mucha diferencia entre la velocidad en carrera y el paso normal. La verdad es que esto resulta bastante frustrante, sobre todo cuando intentas adelantar a los oponentes.

**«Se han efectuado numerosas mejoras sobre la fórmula original y las más destacables son la transición a gráficos de alta resolución y una revisión total y general de la presentación»**

La presentación y la apariencia del motor de gráficos también son un poco decepcionantes. La fachada es genial, pero los menús del juego tienden a ser sosos. Además, el aspecto de los jugadores y los campos distan bastante de ser perfectamente realistas y



▲ Los espectadores de las gradas son un poco decepcionantes, pero al menos hacen un poco de ruido.



▲ Fíjate en las sombras tan realistas que producen los cuatro reflectores. Un trabajo excelente.

tienden a convertirse en deslumbrantes imitaciones de la realidad. En resumen, lo que pasa es que a *MOWLS* le falta carácter. La atmósfera del juego es pobre incluso a pesar de los magníficos comentarios y del auténtico griterío del público. De todos modos, si buscas una buena experiencia de acción de fútbol, con jugadores de nombres reales y una completa base de datos, *MOWLS* le saca algo de ventaja a *Actua Soccer 3* en cuanto a jugabilidad se refiere. PSP

### Jugadas especiales

● El único movimiento fácil durante un partido es la vaselina. Intenta ejecutar otras acciones y verás cómo acabas pareciéndote a Carlton Palmer.

▼ Con la vaselina es muy sencillo adelantar al resto de contrincantes, colocarse en el área de portería y aprovechar la oportunidad para marcar gol. Pero cuidado con el fuera de juego.

▼ Esto es una cuña hacia atrás. Intentar ejecutar esta jugada es tan difícil como realizar una operación de neurocirugía con una sola mano.

▲ La cuña al lateral es casi más difícil de realizar en plena acción que la cuña hacia atrás. Mejor practica antes un poco.




**Sólido motor de juego y excelente base de datos de equipos con jugadores reales. Lástima que le falte algo de atmósfera. Su jugabilidad tampoco alcanza los excelentes niveles de *ISS Pro '98*.**

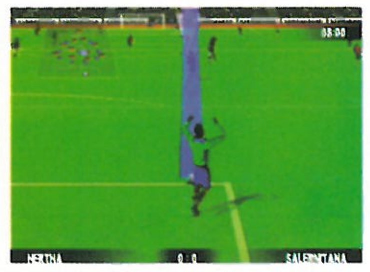
| A FAVOR | EN CONTRA |
|---|---|
| + Gran base de datos de equipos y jugadores | − Ambientación poco lograda |
| + Buenos chutes y pases | − Ciertas animaciones de los personajes un tanto cutres |
| + Amplia variedad de opciones de jugador y modos de juego | − Lento, incluso corriendo |

**Puntuación 81%**

### Vaya cachondeo de animaciones

● Sólo el resplandor de una estrella como Michael puede haber ocultado el hecho de que corre de una forma muy especial. Al joven Owen se deben todas las capturas de movimiento de *MOWLS*. Observa algunos de los extraños movimientos de los jugadores y fíjate en cómo corren y en cómo sacan sus tarjetas los colegiados.

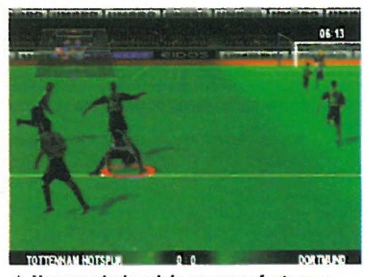

▲ ¿Este árbitro no se parece un poco a Spyro? No para de detener el juego, mientras los jugadores se le quedan mirando.



▲ «¡Era así de grande!» El portero del Hertha intenta entretener a los aburridos fans relatándoles sus hazañas de pesca.



▲ ¡Venga! ¡Atrápame si puedes! Dos jugadores del Dortmund y del Tottenham juegan al pilla pilla.



▲ Un poco de *breakdance* es perfecto para despistar al adversario. Y, de paso, puedes aprovechar para hacerte con el balón.




## ¡Estás de suerte!

**Corre a buscar el n.º 3 de JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, versión española de PC GAMER, la revista de juegos de PC más vendida del mundo. ¡Y con dos CD-ROM de regalo! Todo esto por sólo 800 pesetas (4,81 euros) ¡JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, cada mes en tu kiosco!**

# Análisis

**Prueba con tu hierro del nueve**

# Actua Golf 3

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Gremlin**

Fabricante: **Gremlin**
Distribuidor: **Infogrames España**

Compatible con:
**Tarjeta de memoria/Dual Shock**

## Hoyo fantástico — Seis campos, con algunos hoyos complicados. Aquí tienes tres de los más difíciles...

● **HOYO 16, CLUB DE GOLF PENNISTONE (INGLATERRA)** Los árboles y el *rough* son tus principales obstáculos. Además, el *fairway* es curvo por lo que para llegar al *green* que necesitas tendrás que conformarte con dos golpes de acercamiento, como mínimo. Un buen primer golpe es fundamental para asegurarte el éxito (sin que la CPU decida por ti su dirección). Ten cuidado con el viento que sopla de cara, o te pasarás más de 60 metros.

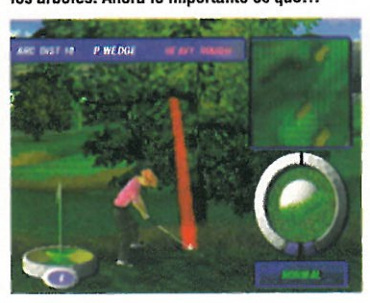
▼ Parece fácil. Y debería serlo. Eso es, si controlas tu tiempo.





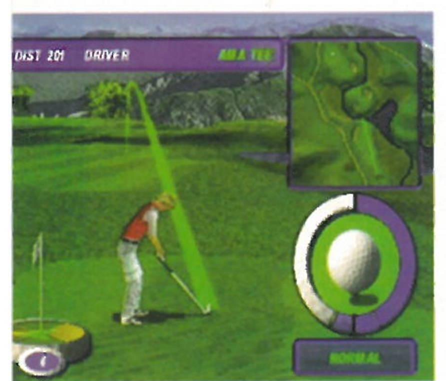
▲ Lo que no has hecho, como ha quedado demostrado. La bola está en el *rough*, detrás de esos árboles.

▼ ¡Enhorabuena! La acabas de colocar entre los árboles. Ahora lo importante es que...



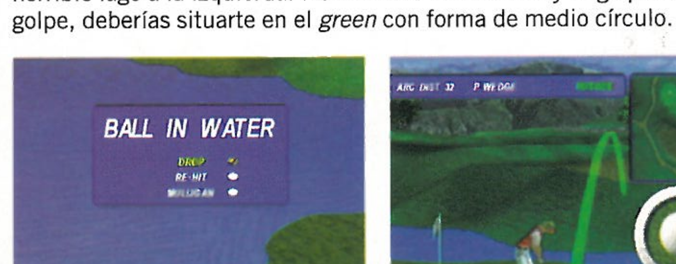


▲ ... afines el golpe. Lo has conseguido. Ahora tienes un golpe de aproximación. No es fácil. Ten cuidado.

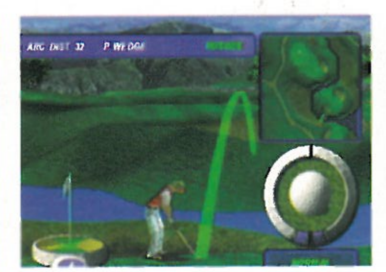



▲ Bueno, amigos. El *green* te llama. Así que... ¡a por él!

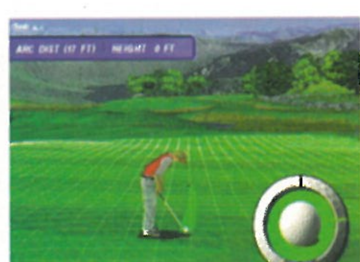
● **HOYO 2, SLAVANGER MARSH (SUECIA)** Es una pesadilla comparable a pocas cosas. Infestado de *bunkers* y un horrible lago a la izquierda. Necesitarás un drive muy largo para intentar conseguir el par 4. En tu tercer golpe, deberías situarte en el *green* con forma de medio círculo.




▲ Ésta no es la mejor forma. Slavanger está partido en dos por un arroyo y un lago. Ya lo has encontrado.

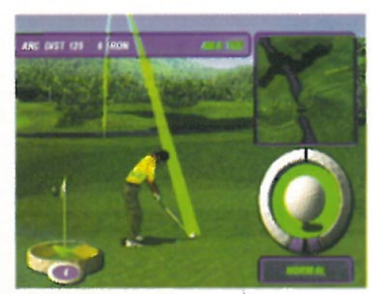


▲ Apunta desde el *tee* otra vez. Ahora te las arreglas para dejar atrás el lago, pero otra vez se queda corto.

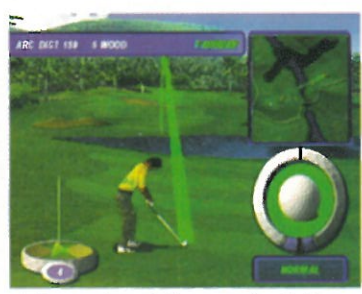


▲ Un buen golpe y ya estás en el *green*. Bastante fácil. Aquí no hay baches ni montículos.

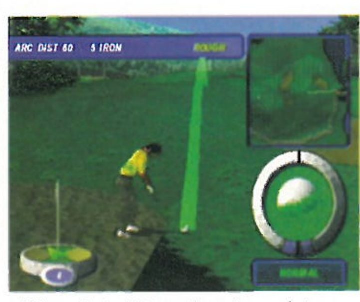
● **HOYO 15, THREE PALMS (USA)** Desde el principio, parece que sólo se trata de dos golpes cortos de acercamiento. Pero no es así. Cuando ya llevas recorridos unos 300 metros, verás un río diseccionando el campo con tres *bunkers* al otro lado. Puede ser bastante más duro de lo que te imaginas.



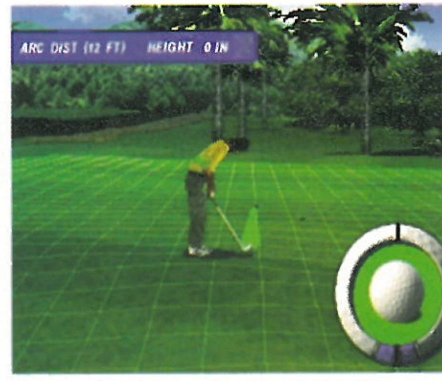
▲ Aquí, la segunda parte de tu arco cae en el arroyo. No es lo que necesitas.



▲ Un poco de movimiento, una jugada de calidad y podrás ver el *green*. Cruza el río.



▲ Vaya efecto. Esto explica el porqué de esa cosa marrón. Es grava. ¡Horror!




▲ A pesar de todo has podido colocar la bola.Un golpe directo al *green* debería ser suficiente.

## ¡TRUCOS!

● *¡Ca-ca-ca-cambios!*
Antes de cada cambio de suéter puedes mantenerte ocupado modificando ropa o la ropa de tu golfista. Jerseys, pantalones y gorras pueden ser modificados al igual que el color de su piel o su nombre. Nuestro golfista tiene un nombre algo patético: Dick Spout.



● *La máquina de la voz de terciopelo*
Detrás de *Actua Golf 3* hay unos fabulosos comentarios a cargo de los locutores de la BBC Peter Allis y Alex Kay. A Pete le conocimos en *Actua Golf 2*, ya es todo un veterano y en esta ocasión vuelve a dar la talla. Pero estamos un poco preocupados por Al. Suena como si fuera un papá. «La idea es, dice en un momento de la partida, sacar la pelota del *rough* y no limpiar el suelo». Más tarde, vuelve a ser así de agresivo: «eso es lo que pasa si te apresuras demasiado con el golpe... O SI NO PIENSAS». Mil disculpas.

# Toma tu carrito y prepárate... Empezamos el paseo de hoyo en hoyo

**Con los juegos PGA Tour cayendo en picado durante los últimos años, *Actua Golf 3* es, con toda seguridad, lo mejor del género para PlayStation en cuanto a realismo se refiere. No tan divertido como *Everybody's Golf*, pero sin lugar a dudas es igual de limpio, fresco, diverso y logrado.**

Así, cabría esperar una tercera entrega con la misma emoción de las dos primeras. Pero lo cierto es que, en esta ocasión, han colocado algunos elementos de los que habían prescindido hasta ahora.

Para empezar, *Actua Golf 3* tiene una organización bastante amplia. En contraste con el estilo de los simuladores deportivos de EA, su parte frontal no deslumbra pero incluye un hoyo de prácticas, un nueve o un 18 completo para practicar, *match play, stroke play, skins* y partidas para cuatro jugadores (con dos expertos controlados por la CPU). Puedes modificar el golfista y el campo a tu gusto antes de sentarte en el típico carrito.

**«Actua Golf 3 aún lleva esa impronta gloriosa de los chicos de Gremlin, pero esa tendencia a los trucos es algo molesta. Es un juego genial, pero frustrante»**

### Un poco duro

Sólo hay seis campos, pero todos ellos están diseñados con pericia. El campo sueco Stavanger es una pesadilla plagada de búnkers. El Pennistone británico es bastante duro con sus lagos y árboles maliciosamente colocados. Si vas mal de tiempo y te va de una fracción de segundo, te verás buscando por la vegetación durante una eternidad. Es un juego imprevisible y desafiante, por lo que su jugabilidad es algo difícil. Es más complicado que *Actua Golf 2* y deja en el hoyo 19 a los juegos PGA Tour. El buen manejo del tiempo durante tus disparos es una cosa, pero llegar a dominar un campo complicado ya es harina de otro costal.

*Greens* deslizantes, montículos salientes y búnkers que tragan las bolas son los obstáculos difíciles de vencer con los que te encontrarás.

### Alguna trampilla

La cuestión es que hay un gran problema. El ordenador hace trampa. No hay forma humana de conseguir que la precisión te dure el 100% del tiempo. Cuando consigues golpear la bola en la dirección correcta para situarla en el sitio justo y crees que has conseguido un buen lanzamiento... nada de nada. Casi un tercio del tiempo, tus golpes, a pesar de que sea imposible conseguir mayor precisión con los botones, no lo conseguirán. ¿Cómo es posible que un palo flojo pueda mandar la pelota en el rough, a más de 30 metros del *fairway*? Y ¿cómo puede ser que un putt sobre un green totalmente plano pueda mandar la pelota directa al hoyo para que se desvíe en un ángulo extraño en el último momento para que caiga en el rough que hay un poco más allá?

Pudiera parecer que no eres muy bueno. Pero lo eres. Éramos unos incondicionales de *Actua Golf 2* y hemos estado esperando esta tercera entrega mucho tiempo. Por esta razón, nos hemos quedado un tanto decepcionados. *Actua Golf 3* aún lleva esa impronta gloriosa de los chicos de Gremlin, pero esa tendencia a los trucos es algo molesta. En resumen, se trata de un juego genial, pero horriblemente frustrante. PSP

**PlayStation Power**

**Olvídate de las partes más molestas y métete de lleno en una partida de golf seria con tu PlayStation. Vigila que la pelota no salga del *green* sin ningún motivo aparente y serás el número uno.**

| A FAVOR | EN CONTRA |
|---|---|
| ➕ Imágenes excelentes | ➖ La CPU es una tramposa sin remedio |
| ➕ Comentarios de primera | ➖ Sólo hay seis campos distintos. Un juego de golf de este calibre debería tener más ginalidad |
| ➕ Fabuloso diseño de los campos | |
| ➕ Difícil, lo cual es bueno para añadir realismo | |

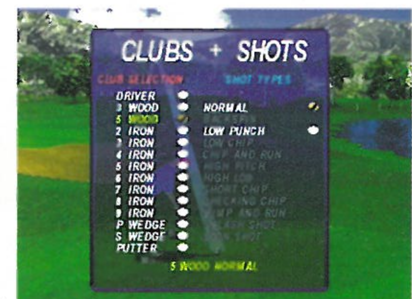
**Puntuación 80%**

### Los palos

● Durante todo el juego, la CPU te irá proponiendo automáticamente los palos más adecuados a cada situación. Pero, por supuesto, si sospechas de sus motivos —te ha desviado de tu ruta a medio camino en Suecia—, tienes todo el derecho del mundo. Siempre podrás elegir por ti mismo. Tienes dos opciones: prejuego, donde puedes escoger entre 14 palos para llevarte al campo, y el juego en sí. Puedes cambiar según prefieras.



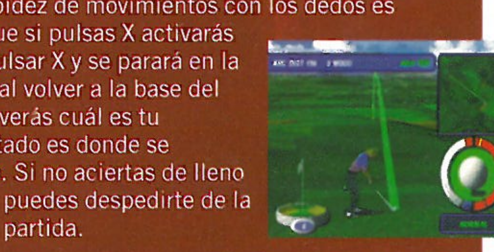

▲ La ronda preliminar de selección de los palos. Haz con ella lo que quieras. Luego no le eches la culpa a nadie si todo te sale mal.




▲ Aún no te gusta. Bueno, pues aplícate un poco durante el partido. Manos a la obra.

### Así es como lo hacemos

● Para los que no os habéis iniciado aún en esto del golf, aquí tenéis una guía breve... Los procesos para administrar una ronda larga hacia el *fairway* son bastante familiares. La rapidez de movimientos con los dedos es condición indispensable, ya que si pulsas X activarás la barra de energía, vuelve a pulsar X y se parará en la velocidad que quieras. Ahora, al volver a la base del arco, pulsa X por tercera vez y verás cuál es tu precisión. En este último apartado es donde se determina tu éxito o tu fracaso. Si no aciertas de lleno puedes despedirte de la partida.



▲ Antes de empezar puedes inspeccionar los alrededores del hoyo con la ayuda de...




▲ Este tipo de juego puede describirse técnicamente como no muy bueno, o se acabó.

▲ ... una cámara elevada muy práctica. Cada hoyo es descrito por el comentarista.



◀ Empieza. La CPU selecciona de forma automática la dirección pero puedes...

▶ ... cambiar la dirección del arco de la pelota usando el Pad.



Un clásico en busca de identidad

# Megaman Legends

Disponible: **Febrero**
Precio: **7.900 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Capcom**

Fabricante: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**

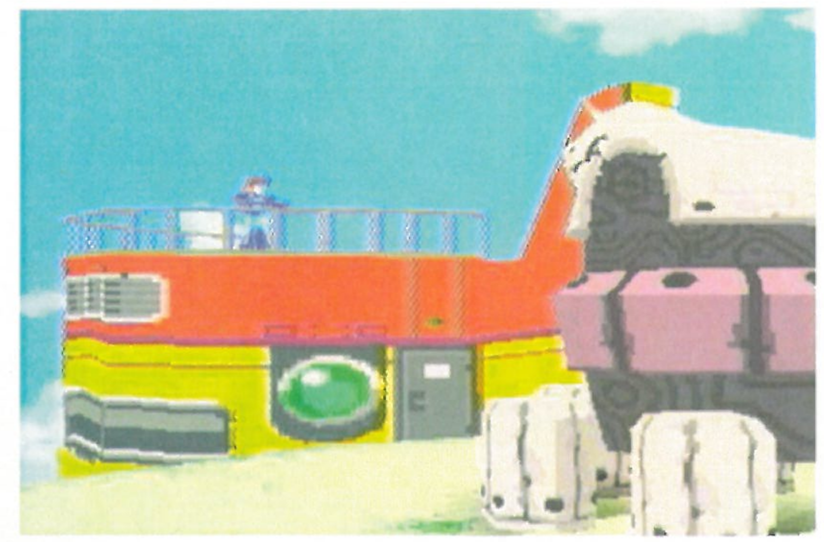
Compatible con:
**Tarjeta de memoria**

## ¿Megacine o mangacine?

● Una de las mejores aportaciones del juego es la inclusión de secuencias cinemáticas en medio de la acción. Estos mini films, repletos de humor al más puro estilo Akira Toriyama, parecen sacados de las películas de animación japonesas. Con ellas se consigue crear un ambiente distendido y algo delirante entre tanta acción desenfrenada y tanto dialogo en inglés. Las voces son de lo más curioso.



▲ Como puedes comprobar, nuestro protagonista ha perdido el casco entre tanta aventura.



▲ Esta especie de nave inspirada en *La guerra de las galaxias* es el vehículo del prota.

Cumpleaños feliz, cumpleaños feliz, te deseamos todos, cumpleaños feliz... Y que cumplas muchos más

**No se nos ha ocurrido otra manera mejor para empezar este análisis más que felicitando a un personaje que estos días cumple, nada más y nada menos, que diez años dentro del mundo del entretenimiento consolero. Hemos sido muchos los amantes de los videojuegos que olvidábamos nuestras obligaciones escolares por estar enganchados a las aventuras de este personajillo azul, mitad robot mitad hombre.**

Pocos de nosotros pudimos resistirnos al encanto de un desarrollo plataformero con bastantes dosis de acción. Desde los lejanos días en que la NES iluminaba nuestros hogares, hasta hoy, en que la PlayStation comparte nuestros sueños más profundos, ha llovido mucho. También para *Megaman*.

La gris de Sony acogió hace poco una adaptación muy fiel de lo que fueron aquellas aventuras jurásicas. Con el nombre de *Megaman X4* pudimos rememorar el sabor de la nostalgia. Pero la nostalgia no significa muchas horas de juego, y Capcom parece que lo ha entendido a la perfección. Bajo estas circunstancias, aparecerá en breve *Megaman Legends*, un juego que marca un punto y aparte en esta famosa saga y que lo sitúa en un excelente punto de partida para nuevas experiencias .

*Megaman Legends* no es un juego perfecto, ni rompe con ningún molde (aunque sea muy interesante). Tampoco es alucinante en cuanto a calidad técnica (aunque sus gráficos están bastante bien). Incluso así, su propuesta e intenciones le auguran un más que esperanzador futuro.

### Refractores de quantum

Imagina un mundo completamente cubierto por el agua, que vive de las cargas de energía que proporcionan los refractores de quantum. Conseguir estos refractores no es una tarea sencilla y sólo los valerosos Digger se aventuran al abismo que supone la recolección del preciado quantum. Como no podía ser de otra manera, la aventura te coloca en la piel de *Megaman,* convertido esta vez en valeroso Digger. Pero su misión no consiste únicamente en recolectar refractores. Su objetivo es todavía más peligroso. Ayudado por el Profesor Barrell y la joven Data, deberá agenciarse la carga madre. Según cuenta la leyenda, esta carga proporcionará energía ilimitada a todo el planeta.

Con un argumento de este estilo, la acción RPG está servida. Nuestro héroe se moverá a través de montones de pantallas en las que la tridimensionalidad es la reina de la función. Utilizando una perspectiva en tercera persona



▲ Otra toma del monoplaza de marras.



▲ Mega Hércules en acción.

## ¡TRUCOS!

● *¡Huye!*
Cuando te enfrentes en una batalla a vida o muerte a un Jefe final, presiona los botones R1 y L1. Éstos te permitirán esquivar sus disparos a toda velocidad. ¡Vaya suerte, eh?

## Violencia callejera, acuática o tunélica

● La mayor diversión que ofrece este título de Capcom transcurre en las fases en las que debes hacer uso de tu dominio de los *shoot 'em up*. Las fases de este estilo son las que más predominan, así que la diversión está asegurada... por lo menos en esta faceta.


▲ El túnel ofrece una acción claustrofóbica llena de explosiones.


▲ La piedrecita de color azulado es el famoso refractor de quantum.


▲ La poli también tiene su momento de gloria en *Megaman Legends.*



▲ Los aldeanos querrán intercambiar impresiones con nuestro héroe.


▲ Este abuelete es uno de los colegas de Megaman.


▲ El robot azul se ha quedado un poco colgado en esta nueva aventura.


▲ Deberás superar montones de barreras arquitectónicas a lo largo de la aventura.

(claramente deudora de la saga *Tomb Raider*), recorrerás infinidad de pantallas mientras conversas con todo tipo de personajes, luchas contra montones de enemigos, resuelves innumerables *puzzles* y aumentas tu arsenal de ataque con cantidades ingentes de armas. Con tantos alicientes, la diversión parece, a primera vista, asegurada, pero al profundizar en ella verás que no es lo continuada que debería y, en muchas ocasiones, decae en demasía.

Quizá el problema se encuentre en la acumulación de géneros que se dan cita en este CD. Las diferentes modalidades de juego se ven entorpecidas entre ellas. Es posible que al terminar una batalla al más puro estilo *shoot 'em up* debas ponerte a conversar con algún personaje y, a continuación, tengas que resolver algún *puzzle*. Esta circunstancia que tan buenos resultados ha dado en otros títulos no acaba de cuajar del todo en *Megaman Legends* que se resiente de cierta falta de fluidez. Si a esto le sumas que los textos están en inglés, la cosa se complica todavía más.

Por el contrario, el apartado técnico es bastante bueno y crea la sensación (gracias a sus gráficos y a sus voces, no tanto por su música) de que te hallas ante un *anime* japonés. Dicha sensación se ve reforzada con la inclusión de secuencias cinemáticas en medio de la acción. El mapeado es extenso, las posibilidades innumerables y la acción bastante variada. Si no fuera por esta falta de conexión entre las partes, estaríamos hablando de un juegazo. De todas formas, *Megaman Legends* es un título interesante, que no defraudará a los esforzados amantes de las macedonias softwareras. PSP

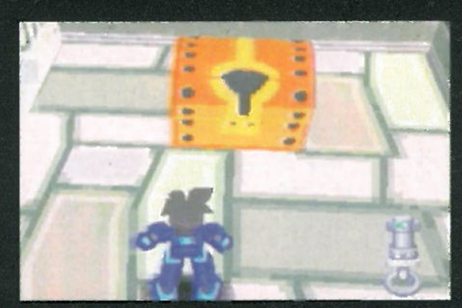



**El renacer de *Megaman* no ha dado como resultado un juego perfecto, pero apunta hacia un horizonte esperanzador. La unión de elementos no juega muy a su favor, aunque si te mueves bien entre arenas movedizas, puede que sí.**

| A FAVOR | EN CONTRA |
|---|---|
| ➕ El protagonista<br>➕ El mapeado es extenso y variado<br>➕ Algunos detalles gráficos<br>➕ El humor japonés<br>➕ ¿La combinación de géneros? | ➖ Debería estar traducido al castellano<br>➖ ¿La combinación de géneros?<br>➖ ¿Qué pasa con el Dual Shock y el Pad analógico? |

**Puntuación 80%**


▲ Las arañas mecánicas te harán la vida imposible.

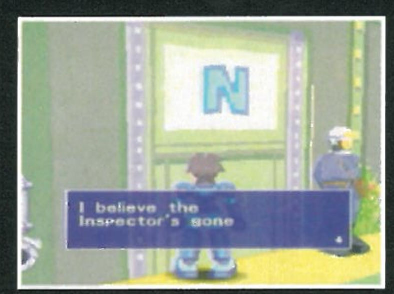

▲ Aumenta tu arsenal gracias a estos baúles.

## Añoramos a Cervantes

● ¿Qué diría el manco de Lepanto si levantara la cabeza y se enfrentase a este juego de Capcom? El hecho de que los textos no estén traducidos al castellano no es únicamente anecdótico. Creemos que es una manera como otra de cargarse el elemento de RPG que contiene este CD. Un verdadero error que no se deberían permitir los chicos de Capcom.



▲ Demasiada conversación en inglés puede producirte jaqueca.



▲ Otro texto en inglés, y ya van tropecientosmil.

¿Toro bravo o perro rabioso?

# Knockout Kings

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Electronic Arts**

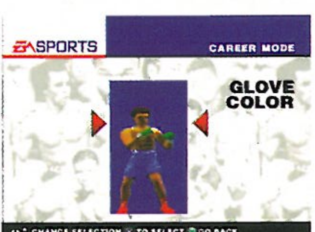
Fabricante: **Electronic Arts**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con:
**Tarjeta de memoria/Dual Shock**

## Crea un peso

● Además de disponer de los mejores boxeadores del mundo, también puedes crear a tu propio boxeador de la nada, utilizando el divertido, aunque limitado, modo Crear a un boxeador de *Knockout Kings.* Puedes suprimir o cambiar todas las tonterías habituales, pero lo más interesante es que tienes que escoger entre si quieres un «Boxeador» o un «Pegador». Por lo visto, la diferencia estriba en que los boxeadores boxean y los pegadores revolotean por el ring y hacen lo que pueden, que no es mucho.



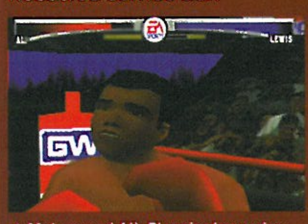




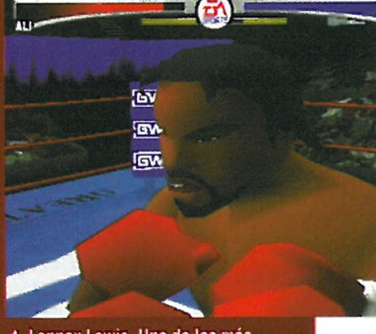
▲Ali frente a Holyfield, sin duda un combate celestial. Don King estaría orgulloso.

## Un nombre y una cara

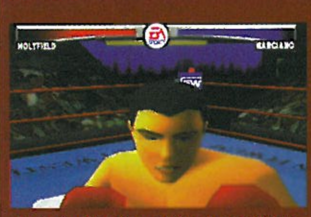
●Hay un montón de boxeadores entre los que escoger, pero hemos seleccionado a cuatro de los mejores, porque... bueno, nosotros somos así.



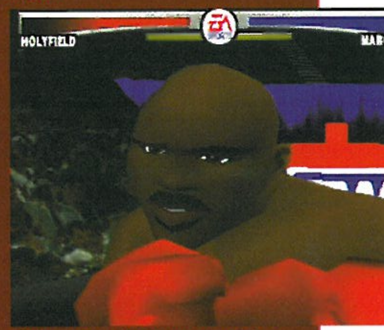

▲Muhammed Ali. El mejor boxeador del juego. Grande pero ágil, con un gancho súper potente. Perfecto para principiantes.




▲ Lennox Lewis. Uno de los más grandes. Buen alcance y bonito corte de pelo.

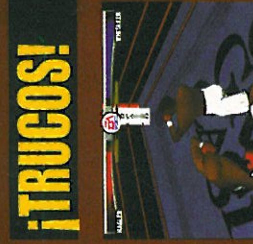



▲ Rocky Marciano. Vigor y energía en cantidades industriales y estilo de lucha libre. Aunque, su sentido de la improvisación le deja un poco vulnerable a los ataques. Le llaman Rocky




▲Evander Holyfield. Boxeador más bien «grueso» que espera el momento más oportuno.

## ¡TRUCOS!



**Tacticas**

Hay dos buenas formas de ganar puntos rápidamente en *Knockout Kings*. La primera es intentar evitar los puñetazos del adversario agachándose y balanceándose. Tus boxeadores pueden ir cambiando su pie de apoyo para evitar los ganchos rápidos, pero lo mejor es asegurarse de que tu oponente ni siquiera tenga la oportunidad de golpearte, agachándote completamente. Luego, contempla cómo se balancea y falla irremisiblemente. Después de que haya hecho el ridículo más espantoso, ya puedes cambiar de táctica y pasar al tradicional gancho. No falla.

Ding, ding, ding. El boxeo regresa a tu PlayStation. Y es tan malo, que sería capaz de hacer ponerse enfermo a un jarabe.

**Bueno, admitamos que los boxeadores, evidentemente, se entrenan a fondo, pero, al fin y al cabo, el boxeo parece consistir básicamente en la típica pelea de club nocturno con dos tipos machacándose el cráneo mútuamente.**

Sí claro, siempre puedes introducir alguna variación aquí y allá —como ocurre en *Knockout Kings*— con unos cuantos puñetazos en el estómago, o un gancho, o un golpe seco rápido en la entrepierna del adversario pero, en definitiva, no hay nada de esos inverosímiles ataques de fuego, ni de esos movimientos especiales rompe cuellos; todo es igual que en el boxeo de la vida real. Lo cual, en cierto modo, está muy bien, por supuesto, pero, al final contribuye a crear un juego lento y bastante limitado.

Que conste, sin embargo, que *Knockout Kings* aborda perfectamente el tema. Además, presenta una importante ventaja con respecto a *Victory Boxing 2*, ya que viene respaldado por un montón de licencias, con un importante plantel de boxeadores reales (nuevos, viejos y «ancestrales») que cubren las tres categorías de peso. ¿Quieres enfrentar a Muhammed Ali con Lennox Lewis? Ningún problema. ¿Te apetece un combate entre Joe Frasier y Rocky Marciano? Perfectamente posible. Este aspecto del juego es una gran, gran baza frente a la menos atractiva mezcolanza de caricaturas que presenta *Victory Boxing 2*.

A todos los luchadores se les han dado unos cuantos retoques poligonales y además, guardan cierto parecido con sus equivalentes reales. Y aún más interesante es el hecho de que puedes «apreciar» cómo los boxeadores tienen su propio estilo que los diferencia de los demás y cómo parece haber algún rasgo característico entre las diferentes categorías de peso. Los boxeadores de peso ligero son rápidos y están llenos de energía, pero caen bastante rápido si les endiñas un buen puñetazo, mientras que los pesos pesados pueden aguantar horas, pero, sin embargo, les falta rapidez y agilidad.

Hay bastantes movimientos como para permitirte variar de juego y, realmente, cuando conoces bien tu forma de boxear, enseguida te haces a la lucha. Con algún conocimiento previo sobre el juego, puedes saber perfectamente cuándo debes agacharte, hacerte a un lado, o hincarle el puño a la mandíbula de tu adversario. Si estás menos familiarizado con el tema, normalmente te llevará algún tiempo hacerte con el desarrollo del juego, y los combates, a menudo acaban reduciéndose a una serie inacabable de puñetazos.

Pero, aun así, al final los combates tienden a seguir esa dirección de todas formas. Sencillamente, es que no hay bastante variedad como para mantener vivo el interés. Y, en realidad, no es que sea fallo del juego —que es una contundente ración de boxeo—, sino, más bien del propio tema en el que se basa. Al menos, en la vida real, siempre puedes disfrutar del particular encanto y teatralidad que envuelve el mundo del boxeo. En el juego, tienes muchos jugadores que no responden a tus órdenes siempre que lo deseas, y unos tiempos de carga insoportables. En cuanto a si es mejor que *Victory Boxing 2*... Sí y no. *VB2* es más variado, sin duda, pero *Knockout Kings* tiene todos esos luchadores reales. Sólo para los más entusiastas. PSP

### PlayStation Power

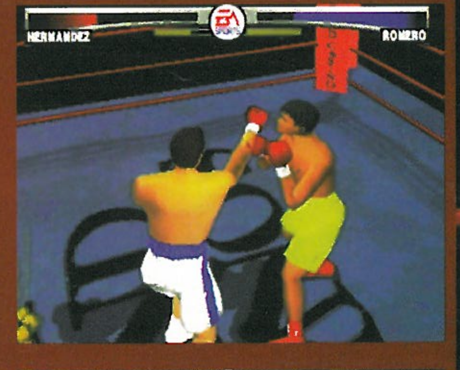
**Knockout Kings es un juego, sin duda, muy competente, pero apenas consigue que tengas ganas de repetir. Los boxeadores reales no bastan para despertar el interés necesario.**

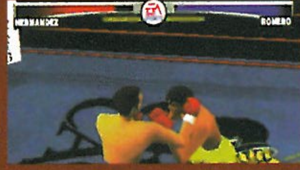
| A FAVOR | EN CONTRA |
|---|---|
| Amplia base de datos sobre los luchadores | Los luchadores tendrían que ser más rápidos |
| Cantidad de movimientos | Todo bastante parecido |
| Muy buena imagen. Un gran número de polígonos que ha logrado maravillas con la atmósfera del juego | Después de un rato, se hace aburrido |

**Puntuación 61%**

## El mundillo del ring

Cada vez que empiezas un combate, aparece una serie de estadísticas y un rápido resumen de cada luchador. Todo este interesante material sale de la revista de boxeo Ring Magazine.




▲ Pégale ahí, en la sien, y aturdirás a tu adversario por completo. Pobre infeliz.







▲ Ve a por el estómago. Cuidado porque te pueden penalizar por «machacar los riñones» de tu contrincante




▲ Si todo lo demás falla, pulsa R1 y dale a X repetidamente. Esto es ilegal (véase: aporreamiento masivo de gónadas ajenas).

# Análisis

## Cubiletes endemoniados

# Devil Dice

| | | | |
|---|---|---|---|
| Disponible: **Sí**<br>Precio: **6.990 pesetas** | Jugadores: **1-5**<br>Editor: **Sony** | Fabricante: **Shift**<br>Distribuidor: **Sony** | Compatible con: **Multi-Tap/ Tarjeta de memoria** |

### ¡Que empiece la guerra!

● No penséis que en *PlayStation Power* nos hemos vuelto unos guerreros empedernidos. Seguimos siendo tan «pacifistas» como antaño (siempre que no tengamos por la mesa algún que otro ejemplar de *Apocalipse*). La nueva proclama se debe a la diversión que ofrece la modalidad para cinco jugadores llamada Wars. Si tienes un Multi-Tap y cuatro amigos a tu vera, no te la pierdas.



▲Este espectáculo va a tener mayor audiencia que los ataques a Irak.

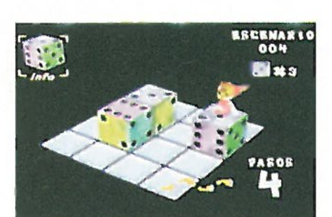
▲Cinco dados, cinco jugadores, un objetivo: la victoria.

Un delicioso puzzle, protagonizado por dados, está a punto de entrar en el universo PlayStation. Cuidado porque viene muy fuerte...

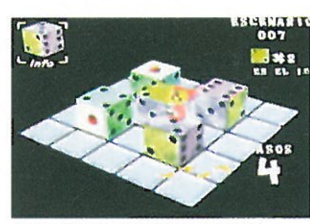
**Imagínate un tablero dividido en espacios con forma de cuadrado y que está transitado por dados. Imagina también que estos dados son impulsados por pequeños y divertidos demonios. Sigue imaginando que estás frente a un juego de *puzzle* de los más originales del planeta software... ¿Ya lo tienes? Su nombre es *Devil Dice*.**

Los chicos de Shift han decidido retar a tu inteligencia con el lanzamiento de este curioso y súper original programa, del cada vez más nutrido género de los *puzzles*. La mecánica de este título es sencilla. Antes de empezar cada una de las 150 fases que componen el juego, debes prestar mucha atención a las explicaciones que te da la CPU. Cada misión te obliga a unir un número determinado de dados que muestran una de las seis cifras de las que están compuestos estos cubos. Si lo consigues, los harás desaparecer. De lo contrario, perderás una vida.

Hasta aquí la cosa parece sencilla, pero a medida que vas avanzando todo se vuelve más oscuro y tus neuronas deberán trabajar tres veces más para superar cada nueva fase, así que prepara el analgésico de turno. Pero no te



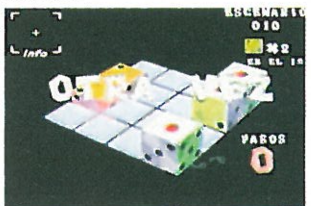

▲ Si las cosas no salen bien...




▲ Cuatro pasos para un solo final, o quizá dos.




▲ Si no vas con cuidado, aparecerá este cartelillo insolente.




▲ Inténtalo de nuevo chaval.

## ¡TRUCOS!

● *Haz fácil lo difícil*

No te apures, en algunas fases de dificultad extrema podrás hacer que tu diablillo salte de los cubos para acercarse a otros dados y empujarlos desde el tablero. Para conseguirlo, pulsa X en el borde del dado (sólo en las pantallas difíciles).

## Tetrisdice

● La opción *Trial* te permitirá participar en una especie de *Tetris* tridimensional en el que los dados irán llenando tu espacio vital. Se trata de uno de los modos de juego más interesantes para un solo jugador.




▲ La elección del modo Trial, te proporcionará algunas sensaciones ya conocidas, pero excitantes.



▲ Para este modo se ha creado un tablero especial. Ya era hora.




▲ Tanta acumulación no puede ser buena para la salud.

angusties. La dificultad aumenta de manera progresiva y no existen demasiados sobresaltos entre una fase y otra.

Si piensas que la cosa promete, después todavía promete mucho más. Los creadores de *Devil Dice* no se han limitado a ofrecer una única modalidad de juego. Dispondrás de hasta cuatro, en este CD. En primer lugar, tienes la típica modalidad para dos jugadores (aquí denominada Battle). En ella, debes completar un número determinado de series antes que tu adversario. Digamos que es regularcilla, pero interesante. La segunda te permite jugar al más puro estilo *Tetris*. En este modo (llamado Trial), tu objetivo consiste en eliminar el mayor número de dados posibles antes de que éstos llenen por completo tu tablero. Es bastante divertido y relativamente sencillo.

La última opción (si exceptuamos el modo Individual) es la que ofrece la mayor diversión. Esta modalidad (bautizada con el explícito nombre de Wars) te permite, si posees un Multi-Tap, enfrentarte a otros cuatro jugadores, en una batalla sin cuartel que ganará aquel que mantenga su nivel de energía más alto. Muy, pero que muy divertido.

Con todo lo dicho hasta ahora, habrás adivinado ya cuáles son las virtudes y cuáles los defectos de este juego. Sus puntos positivos vienen claramente definidos por estos dos conceptos: originalidad y jugabilidad. Los negativos, por su parte, se hacen visibles en una excesiva sencillez gráfica y en el simplismo en el uso del aparato sonoro. Pero, que más da. Lo importante es la diversión y, de ella, hay mucha en *Devil Dice*. PSP



**PlayStation Power**

***Devil Dice* es uno de los juegos más divertidos y adictivos que puedes encontrar en el catálogo PlayStation. Su mecánica sencilla pero, a la vez, complicada lo convierten en un extraordinario pasatiempo. Eso sí, no es apto para todos los públicos.**

| A FAVOR | EN CONTRA |
|---|---|
| + Originalidad por los cuatro costados | − Sencillez en el apartado técnico |
| + Jugabilidad endiablada | − Si no te gustan los juegos de *puzzles*, cambia de página |
| + Mecánica sencilla y comprensible | |
| + La modalidad Wars | |

**Puntuación 88%**




▲ Los pasos que aparecen a la izquierda son los que puedes realizar en esta fase.




▲ Objetivo cumplido: tres de tres.

## El diablillo impertinente

● Sólo un diablillo de esta guisa sería capaz de mover tus dados. Nada de movimientos inexplicables. Todo lo domina nuestro querido, y a veces impertinente, diablo.




▲ Nuestro diablillo particular se toma un merecido descanso.




▲ Un tablero psicodélico para nuestro héroe.

Todos de vacaciones en verano

# Rogue Trip

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **GT Interactive**

Fabricante: **Single Track**
Distribuidor: **New Software Center**

Compatible con:
**Tarjeta de memoria/Dual Shock**

## Puntos de interés

● Todas las pistas de *Rogue Trip* están basadas en lugares muy famosos que no tardarás en reconocer, siempre y cuando tuvieras buena nota en geografía.



▲¡El Palacio del Zar! Qué juego de palabras tan divertido.



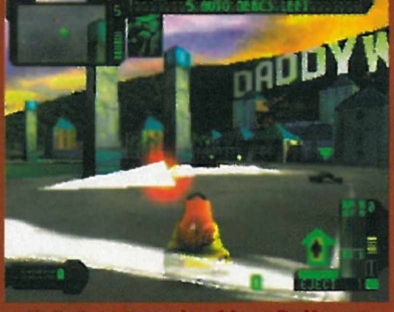
▲El nivel Destrozar es en general un poco malo.



▲ Ahoga tus penas en un acuario de 50 calorías de humungous.



▲ Instantes lejos de la muerte en Hell-O-Stone Park. Parece bastante terrible caer en ese cañón.



▲ Ni siquiera el juego de palabras «Daddywood» pretende ser gracioso, cosa que nos parece bien.

▲¡Turistas a la carga! Mejor recógelos y, entonces, habla sin parar del tiempo y de política, una tradición entre los taxistas.





▲ Esta colosal salchicha proporciona una efímera diversión.

Pondrás cara de póker mientras Rogue Trip arranca con una serie de humor digamos que no muy acertado...

**Los juegos no deberían intentar ser graciosos. Juega una vez con *Rogue Trip* y acabarás harto del «divertido» ataque ensordecedor de las aves de corral y de la gran ofensiva de vagones de carne en forma de salchicha. La única cosa verdaderamente divertida es la música, que tiene un nivel excelente; una gran banda country que interpreta la divertida melodía de Hill-Billies *Do it again*. Incluso aquí, resulta difícil determinar si el humor es realmente intencionado.**

*Rogue Trip* viene de la mano de los fabricantes de *Twisted Metal*, y sigue el mismo patrón. Después de conseguir un vehículo y algo de artillería pesada, te encuentras en una especie de escenario con cinco compatriotas armados por un estilo, y se espera de vosotros que hagáis algo de ruido.

Existe otro modo de ver las cosas, y éste implica llevar a turistas a «puntos específicos donde haceros fotos con ellos», con la única finalidad de ganar dinero para armas y reparaciones. Sin embargo, puedes completar felizmente un nivel sin ni siquiera fijar la vista en un solo turista, lo que significa que es mucho más probable que persigas el noble arte de «hacer que otros coches se suman en el olvido».

### Carnicería total

La destrucción está a la orden del día, ya que tu vehículo puede aplastar o destruir cualquier parte del paisaje por la que circule. El sano complemento de explosiones masivas también contribuye, e incluye un terremoto cuando chocas contra el fondo del barranco en «Hell-O-Stone Park».

No obstante, una vez que intentas progresar de verdad, se acaba la diversión, puesto que los coches están dirigidos directamente por la CPU. Cuando empiezas a perjudicar su contador eléctrico, van a pie hasta la fuente de energía más cercana para recuperar así la salud mermada, por lo que agotarás todos los tacos que conoces antes de acabar con ellos.

Ninguno de los niveles contribuye a mejorar el juego y no ofrece nada en particular a excepción de un escenario diferente que, de todas formas, puedes ver mientras escoges el nivel. Resulta de lo más aburrido tardar más de 15 laboriosos minutos en despachar a cada coche para, a continuación, repetir lo mismo. PSP




**Aunque correr por un escenario acabando con todo lo que se interpone en tu camino resulta divertido, no ofrece nada nuevo con respecto a *Twisted Metal* o *Vigilante 8*. Además, se convierte en aburrido demasiado pronto.**

| A FAVOR | EN CONTRA |
| --- | --- |
| Bonitos escenarios | Intenta ser divertido y fracasa estrepitosamente |
| Diversión durante un rato | Lo mismo en cada nivel, sin excepción |
| Muchas explosiones y demás | A menudo resulta difícil ver qué está ocurriendo |
| La opción multijugador permite alargar un tanto la duración del juego. | Demasiado complicado |

**Puntuación 60%**

# Análisis

Practica el hoverboarding

# Psybadek

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Psygnosis**

Fabricante: **Psygnosis**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
**Tarjeta de memoria/Dual Shock**

«Uniremos en un solo juego plataformas y planchas para practicar el hoverboarding», dijo el Sr. Psygnosis. «¿Y eso qué es?», le contestaron

**Algunos nos preguntamos si *Psybadek*, con su mezcla de plataformas y emociones futuristas gracias a las planchas de *hoverboarding*, será un título decisivo para los chicos de Psygnosis.**

Es una lástima porque en *Psybadek* los niveles son mucho más variados que en la mayoría de juegos de plataformas. Deambular por laberintos, adentrarse en pozos mineros y esquivar postes en *slaloms* de alta velocidad siempre es de agradecer.

Pero no tardarás mucho en tener que corretear alrededor de Jefes despiadados por escenarios diminutos, o en tener que dar tres vueltas contra rivales que, sin explicación lógica, hacen gala de enorme velocidad y siguen siendo fáciles de derrotar. Los gráficos son buenos y chillones a lo «si bebes, no juegues», pero su animación es abismal.

## Tabla diabólica

Tu tabla está diseñada por el mismísimo Satán. Se para en seco en cuanto te acercas a un obstáculo. Tienes que pulsar botones para subir una cuesta y debes girar, por lo menos, 100 metros antes para evitar estrellarte contra una pared. Por lo menos, tu personaje tiene algo que le motiva para seguir en su empeño: su capacidad de recolectar piruetas tras cada Jefe derrotado. También hay niveles extra si vences un número determinado de veces o si recoges un número determinado de estrellas que alumbran cada pista.

**«Deambular por laberintos, y esquivar postes en slaloms de alta velocidad siempre es de agradecer»**

Esto hace que los niveles sean más tolerables.

A pesar de todo, los pésimos controles, la manipulación y la insuficiencia de sus dos elementos hacen que *Psybadek* no sea ni un buen juego de *hoverboarding*, ni un título de plataformas excelente. ¿En la variedad está el gusto? ¿Será la mezcla? PSP

**PlayStation Power**

**Un intento no muy exitoso de lograr algo nuevo en el campo de los juegos de plataformas en 3-D con la mezcla de otro género en un mismo título.**

| A FAVOR | EN CONTRA |
|---|---|
| Tiene una buena estética | Controles increíblemente flojos |
| Gran variedad en sus niveles | Las tablas de hoverboard son un auténtico desastre |
| Las piruetas y los extras te mantienen ocupado | En algunos momentos es demasiado difícil |
| | Fea animación |

**Puntuación 61%**



◄ ¿Sientes una pasión irracional por los pingüinos? Esta galería de tiro es la más indicada en estos casos.

► Un puñetazo no es suficiente. Son demasiados. Nuestro héroe es transportado por aire. ¡Ahh!



## El maestro de las piruetas

● Derrotar a los malos en *Psybadek* no es más que presentar batalla a los Jefes. Hay dos en cada nivel. Cuando lo consigas, ganarás otro segmento de tu medidor de piruetas. Sólo tienes que seguir estos pasos…



▲ Primero tendrás que competir contra el Jefe en una pista chillona. Esta vez es una morsa rodando sobre una bola de nieve.



▲ Para derrotarlo tendrás que tomar los misiles y machacarlo sin piedad. Tres disparos, y se irá al otro barrio.



► Pero aunque le derrotes, se resistirá a quedarse quieto y prometerá acabar con tu vida. Ahora empieza la batalla.



► Cuando le hayas derrotado, soltará a uno de tus amigos preso en sus garras.

◄ Y, ¡mira! Tienes otra barra sobre tu medidor de piruetas. ¿Valía la pena o no?



Un arcade pasado por píxels

# Rally Cross 2

Disponible: **Marzo**
Precio: **6.900 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **989 Studios**

Fabricante: **Idol Minds**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Pad analógico/ Vibration/Tarjeta de memoria**

## Mejor será que te lo trabajes tú

● Lo mejor de esta nueva entrega (y a la larga la más entretenida) es la posibilidad de crear tus propios circuitos. No es ninguna maravilla pero por lo menos serán como a ti te gusten (más o menos). Lástima que no haya una opción que te permita eliminar los dichosos píxels...



▲Llenar esta planilla de iconos es uno de los mejores pasatiempos de *Rally Cross 2*.



▲La verdad es que esta posibilidad tiene su encanto.


▲Sí, no te asustes, seguimos hablando de PlayStation. Sí la misma de *Gran Turismo*...



▲ Este es uno de los modelos que se pondrán a tu disposición. Todo un lujazo ¿no?


▲ Los decorados son muy grandes, pero los detalles que los componen... buf.


▲El seguimiento de la cámara es algo, como lo diríamos, anárquico.


◄ Perspectiva frontal. Para poder apreciar más de cerca los píxels


◄¿Dónde han ido a parar los polígonos traseros?

Afirma el refranero popular que las segundas partes nunca fueron buenas. En algunos casos es cierto, pero ¿lo fueron alguna vez las primeras?

**Hace más o menos un año aparecía en el mercado un curioso programa de conducción que ofrecía un punto de vista diferente sobre los *rallies*. Su nombre: *Rally Cross*. En aquel momento, se convirtió en la alternativa arcade del excelente *V-Rally*.**

Quizá porque el mercado no ofrecía demasiadas variaciones sobre el tema, la prensa especializada fue benévola con aquel producto, que pretendía ofrecer una diversión más directa de la conducción sobre coches todoterreno. Con el paso del tiempo y con la aparición del inmenso *Colin McRae*, las aguas volvieron a su cauce y aquel producto quedó relegado a un olvido a todas luces merecido. Si aquel producto envejeció de manera tan alarmante en pocos meses, ¿por qué lanzar una secuela que repite los mismos errores que el juego anterior?

La respuesta sólo puede estar en la mente de los desarrolladores. Por suerte, el análisis está en nuestras manos...

*Rally Cross 2* es un juego que no engancha ni con cola. Ya pueden poner 10 coches a nuestra disposición, ocho pistas entre las que escoger, campeonatos que completar o escuelas de conducción en las que aprender. El gran defecto de este programa estriba en la confusa propuesta que ofrece. Sin duda, no se trata de un juego realista (al estilo *Colin McRae*), y sus intenciones de ofrecer un juego directo y divertido se ven truncadas una vez te pones al volante de los coches. Un juego de intenciones arcade ha de ofrecer una conducción intuitiva y suave. En el caso que nos ocupa, esta conducción es todo menos intuitiva. Es tan imprevisible y está tan llena de sobresaltos que haría desesperar al más paciente de los mortales (y mejor que no hablemos de los choques frontales). Si a esto le sumas que los coches son ficticios (característica que no significa ningún *handicap* para juegos del tamaño de *Ridge Racer*), que los gráficos, aunque hayan mejorado respecto a la primera parte, siguen ofreciendo un aspecto cutre y repleto de escandalosos píxels, el programa no puede llegar a buen puerto.

En definitiva, se trata de un juego que se queda a medio camino de todo, que muestra lo de siempre sin ninguna gracia ni carisma y que, por encima de todo, ofrece una conducción espantosa. PSP


PlayStation Power

*Rally Cross 2* es el típico juego que no tiene razón de ser. Si su intención era emular la creación de un mundo alternativo de carreras como el conseguido por *Ridge Racer* se queda a verdaderos años luz.

| A FAVOR | EN CONTRA |
| --- | --- |
| ➕ La variedad de coches | ➖ La poca claridad de género |
| ➕ Lo que prometen algunos circuito | ➖ La pésima conducción que ofrece |
| | ➖ La insufrible pixelación |
| | ➖ Lo poco que muestran los circuitos una vez estás en medio de la carrera |

Puntuación 55%

El arte de la tabla en suspensión

# Streak


▲ Correrás sobre algo más que simples caminos, pero si ese punto para guardar cae al agua se producirán descargas por doquier.

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **GT Interactive**

Fabricante: **Single Trac**
Distribuidor: **New Software Center**

Compatible con:
**Pad analógico / Dual Shock**

Los chicos de Single Trac se dedican al noble arte de la tabla en suspensión o hoverboard...

**Las carreras tendrían que ser sobre... ¿Coches aburridos y motos pobres? No, gracias. Tomaremos las rápidas tablas autopropulsadas que tanto os gustan, por favor. ¿Arrastrarnos por aburridas pistas de asfalto? Para ser sinceros, preferiríamos pasar autopropulsados por parques de atracciones y castillos con saltos de película. ¿Ganar fácilmente una carrera? Mejor chocarse como en un PC gracias a las pistas sinuosas y ondulantes y a la conducción semidirigida. Esto...**

El énfasis en *Streak* reside tanto en realizar acrobacias en cada salto como en acelerar. El problema es que las acrobacias resultan bastante poco imaginativas: las vueltas y los giros demasiado lentos en el aire son lo mejor que puede hacer tu personaje. Y como la mayoría de los saltos son en posiciones tales que cada intento de maniobra en el aire significa acabar con la cara del corredor incrustada en el muro más cercano, es más que probable que te olvides de las acrobacias bastante pronto.

## Males guiados por láser

Incluso si te concentras en la velocidad, son muchos los obstáculos, las esquinas, los saltos y los bordes que se te acercan con demasiada rapidez y que no tienes tiempo de sortear. Sin embargo, lo que resulta más extraño es que, a menudo, la dirección de tu tabla está controlada directamente por la máquina. A veces significa que puedes quedarte totalmente inmovilizado tras un choque, ya que tanto tú como la Inteligencia Artificial intentáis sin éxito dirigir la tabla hacia la dirección correcta. No queremos decir que *Streak* sea una pérdida de tiempo. El juego no está del todo mal y puede entusiasmarte con rapidez. Hay una brillante fase de instrucción, en la que descubres que tu profesor es un estrafalario personaje con un aire a Danny DeVito. Pero, a menos que obtengas algún extraño placer al estamparte contra un muro o al precipitarte cientos de metros hasta la muerte con cierta regularidad, *Streak* no estará entre tus juegos favoritos. PSP


▲ Uno de los circuitos atraviesa una iglesia. No faltes al respeto, te están observando.

### PlayStation Power

A pesar del entusiasmo momentáneo, debido a la velocidad que ofrece, resulta demasiado difícil y confuso para que se pueda calificar de verdaderamente grande. Creemos que los editores deberían dejar tranquilas las tablas autopropulsadas.

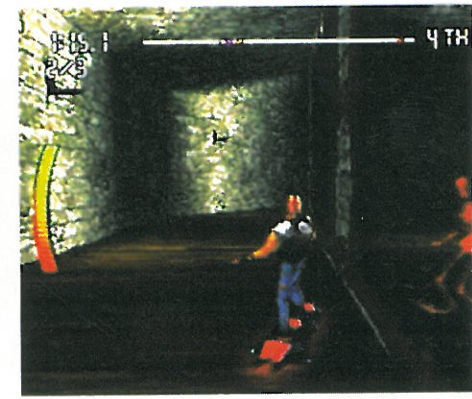
| A FAVOR | EN CONTRA |
|---|---|
| ⊕ Se pueden alcanzar auténticas velocidades de vértigo | ⊖ La inclusión de vuelos acrobáticos carece de sentido |
| ⊕ Ciertas partes de las pistas están bien diseñadas | ⊖ La música es bastante malilla |
| ⊕ El modo dos jugadores es brillante | ⊖ Tu piloto automático conduce francamente mal |
| ⊕ Muchos retos | |

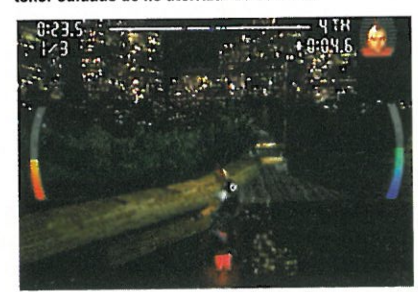
**Puntuación 67%**

## Juegos de tablas

● Cuando te aburras de las carreras de *Streak,* aún puedes admirar el puñado de nítidos toques que ofrecen algunas pistas:

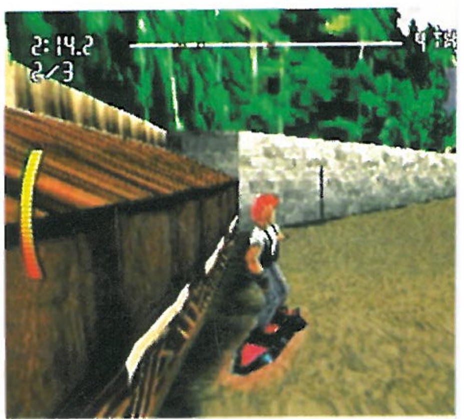

▲ Uno de los saltos más impresionantes de cualquier corredor. Muchas oportunidades de ejecutar infinidad de acrobacias, sólo debes tener cuidado de no aterrizar de cabeza.


▲ Reflejos de esqueletos en la casa de los espíritus. A pesar de todo, escaso ambiente fantasmagórico.


▲ Este brillante suelo te induce a pensar que estás a punto de zambullirte en el agua. Aunque puede que estés demasiado ocupado admirando los impresionantes rascacielos como para darte cuenta.


▶ «¡Voy a conseguirlo! ¡Voy a conseguirlo! ¡Hoy es el día más grande de mi vida! ¡Uauhh!»


▲ Otro gran descenso. Aquí al menos nuestro amigo de la cresta sólo se arriesga a despeinarse.


▲ En vez de averiguarla, el juego te da la puntuación de las acrobacias a medida que las ejecutas.

El gran héroe americano

# Tiger Woods '99

Disponible: **Enero**
Precio: **7.990 pesetas**

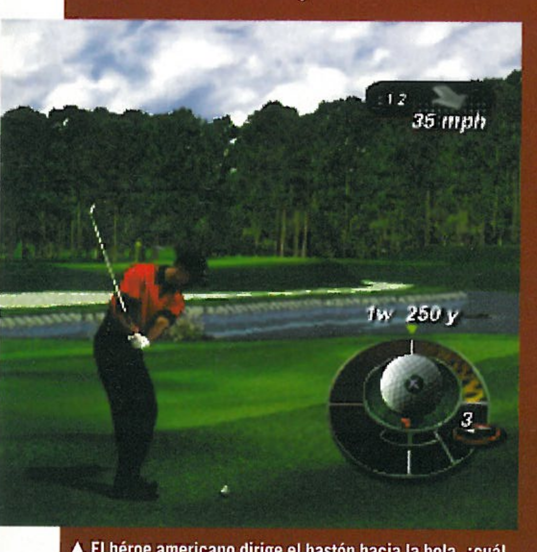
Jugadores: **1-4**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **Electronic Arts**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con:
**Tarjeta de memoria/Pad analógico**

## Las mil y una caras del tigre

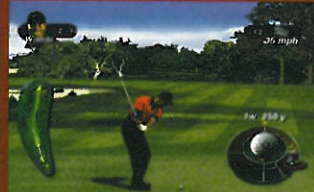
● Uno de los puntos fuertes que ofrece este producto de EA es la cantidad de animaciones grabadas de Tiger Woods que verás realizar después de cada lanzamiento. Si a esto le sumas la infinidad de comentarios del jugador norteamericano, el mito saldrá reforzado de su visita al universo PlayStation.



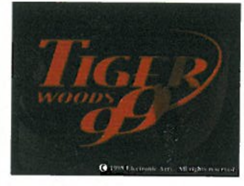

▲ El héroe americano dirige el bastón hacia la bola, ¿cuál será el resultado?



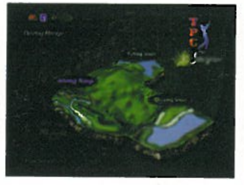
▲ Como puedes comprobar, el estilo del tigre se mantiene intacto en este CD.



▲ Digitalizando un personaje de carne y hueso consiguen crear una mayor sensación de realismo.




▲ El siguiente paso lógico: el salto a PlayStation.



▲ Recibirás información constante de los terrenos de juego.




▲ Como puedes comprobar, el estilo del tigre se mantiene intacto en este CD.



▲ Más información. Con tantos datos, no será demasiado difícil superar el par.

▲ Las cosas no serán tan sencillas como en la imagen.

## ¿Puede un juego tan localista como Tiger Woods traspasar las fronteras americanas? Sí, si detrás de él está EA, por supuesto

El deporte, como gigantesco espectáculo mediático, es el gran generador de mitos de este fin de siglo. Y no hay otro país tan necesitado de puntos de referencia como Estados Unidos. El penúltimo héroe de masas llegado desde la otra orilla del Atlántico no es otro que el golfista Tiger Woods.

Este joven maestro del *green* se ha convertido en un auténtico fenómeno de masas en su país. Camisetas, gorras, encendedores y montones de objetos muestran su risueña expresión, en una campaña de márketing que no podía acabar de otra manera más que con el lanzamiento de un juego para PlayStation. Y ¿quién mejor que los chicos de Electronic Arts para sacar provecho de un deporte como el golf? Nadie. La gente de EA ha vuelto a adquirir los derechos de la competición oficial (la PGA) y nos ofrece un producto localista con visos de internacionalismo.

Está claro que *Tiger Woods '99* es un producto claramente destinado al mercado norteamericano, pero no es menos cierto que, aparte de la presencia de la estrella estadounidense, el juego ofrece una jugabilidad más que aceptable y un apartado técnico bastante bueno, conceptos que se entienden en todo el planeta.

Como no podía ser de otra manera en un producto de EA, tendrás cantidades ingentes de opciones a tu disposición. Podrás modificar todas las variantes del juego y predefinir las cantidades de hoyos en los que quieres participar. Tendrás la posibilidad de escoger entre ocho golfistas y dispondrás de infinidad de pistas para recorrer. Un modo de juego directo o el típico campeonato. Jugar de manera individual o por equipos. Todas estas opciones le otorgan una mayor capacidad de diversión, sobre todo si juegas solo.

Otra cosa es el apartado técnico. La inclusión de jugadores digitalizados, puede ser una buena idea. El problema está en que, en muchos momentos, tienes la sensación de que el jugador y el fondo no tienen nada que ver entre ellos.

Otro defecto que encontramos es la poca fluidez con la que se desplaza la pelota en su trayecto. Por lo demás, el trabajo es fenomenal. Montones de animaciones del protagonista, comentarios, repeticiones, diferentes ángulos de cámara y todo lo que tiene que tener un juego de golf que se precie.

En definitiva, un juego de golf bien hecho, que sin ser revolucionario ni extraordinario se deja jugar con facilidad. PSP

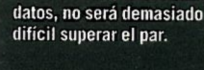



*Tiger Woods 99* es un producto que combina, con cierta sabiduría, la jugabilidad típica de un juego de golf con el márketing más inteligente. Si admiras a Tiger Woods, te encantará. Si te gusta el golf, te divertirás.

| A FAVOR | EN CONTRA |
| --- | --- |
| + Una más que notable jugabilidad | − En algunos momentos, los personajes digitalizados no se acoplan bien a los escenarios |
| + Montones de opciones | − Algunas brusquedades en la trayectoria de la pelota |
| + Las animaciones y los comentarios de Tiger | |
| + Podrás disfrutar de él en castellano | |




**Puntuación 80%**



En busca de lo imposible

# Atlantis

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Cryo**

Fabricante: **Cryo**
Distribuidor: **Virgin**

Compatible con:
**Tarjeta de memoria**

Los chicos de Cryo intentan llevar el esplendor de una aventura gráfica de estilo PC a la PlayStation. ¿Lo lograrán?

**Cuando desarrollas un título de aventura basado en los gráficos, tienes que interesar a un cierto sector del público de juegos. Esa extraña raza de gente adora sus misterios.**

**Probablemente leen novelas de Agatha Christie y casi seguro que tienen un sano interés por los mitos y las leyendas. *Atlantis* incorpora los mejores elementos de todo lo dicho y también consigue desperdiciar un motor bastante bueno por su ejecución.**

El argumento gira alrededor de la leyenda de la Atlántida y, más concretamente, de la desaparición de la Reina del Continente Perdido. Tú eres Seth, un recién llegado a Atlántida, que ha sido elegido para formar parte del séquito personal de la Reina.

Tras tu llegada, entras inmediatamente en el laberinto del misterio y debes ponerte a descubrir qué pasó con la, mmm, Reina perdida.

## Hollywood

A medida que investigas tu entorno, empiezas a ver cómo se interrelacionan los diversos personajes implicados en la historia. El reparto de personajes es la tripulación habitual que encontrarías a bordo de cualquier gran película de Hollywood.

Dos botones dan acceso a tu interfaz (explicación gráfica del juego) con el atractivo mundo. El botón X hace que tu personaje se mueva hacia donde indica tu cursor y el Cuadrado hace aparecer tu inventario. El resultado es una acción muy sencilla. Si el cursor se convierte en flechas giratorias cuando estás hombro con hombro con otro personaje, entonces puedes hablar con él para obtener información vital. A pesar de su facilidad de uso y las bellas imágenes, *Atlantis* padece un tiempo de espera horroroso, tanto en la carga de las escenas de animación como cuando te desplazas. El problema de movimiento se podría haber resuelto permitiendo desplazarte directamente donde apuntas el cursor en lugar del torpe sistema que se ofrece. *Atlantis* no es de lo más sofisticado y como tal sólo es para auténticos fans de los misterios y los mitos. PSP




**Si no fuese por la larga espera de las cargas, *Atlantis* sería una aventura bastante buena. Sin embargo, tienes la sensación de que la acción es demasiado sencilla.**

| A FAVOR | EN CONTRA |
|---|---|
| + Buena interfaz gráfica | − Molesto tiempo de carga |
| + Muy buenas imágenes | − Los actores que ponen sus voces |
| + Trama interesante | − Sólo se puede realizar una cantidad limitada de aventura |
| + Buena utilización de la conversación | |
| + Acentos divertidos de los personajes | |

**Puntuación 67%**



▶ Este feo rufián es el gran malo de todos los encuentros. Sus rastreras insinuaciones no dejan lugar a dudas de lo malvado que es.

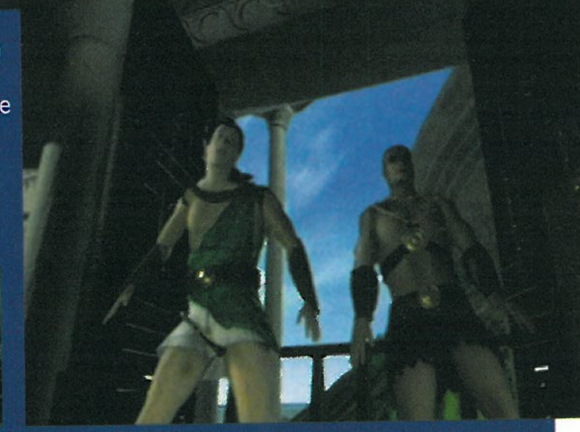




▲ Es una pena que los personajes no sean animados.

## El Continente Perdido

● Según la teórica localización aproximada de la Atlántida, el Continente Perdido tiene un cierto parecido con algunas regiones de Grecia e Italia. (¿Educativo pero divertido?)



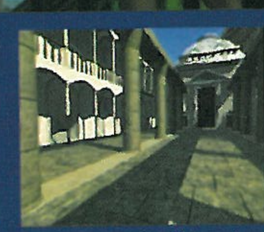




▲ Los entornos del juego son exuberantes.



▲ Tu capacidad de ver todo tu alrededor es importante...



▲... pero un mejor sistema de movimiento hubiese sido mejor.

# Análisis

¡Chop suey!

PlayStation Power ¡Genial!

# Soul Blade

| Disponible: **Enero** | Jugadores: **1-2** | Fabricante: **Namco** | Compatible con: |
|---|---|---|---|
| Precio: **3.990 pesetas** | Editor: **Sony** | Distribuidor: **Sony** | **Tarjeta de memoria** |

## ¡Yupi! ¡Más movimientos que el mismísimo Bruce Lee!

● Tal como rige una de las mayores tradiciones de los *beat 'em up* (sobre todo tratándose de Namco), en este juego hay más movimientos y combinaciones que polígonos en la pantalla.


▲ Sophitia arremete contra Mitsurgi y lo atrapa como si fuera carne de brocheta.


▲ Sophitia también le saca buen provecho a su escudo.


▲ Los geniales efectos de luz amenizan algunos de los movimientos más espectaculares.


▲ Seung Mina recibe un consejo sobre su forma de vestir: «deberías cortar por aquí.»

## Movimientos especiales

● Namco no sería Namco si no incluyera alguno de sus fantásticos y prácticamente inviables movimientos especiales. Aquí hay ataques más retorcidos y alucinantes que en un combate de boxeo WCW.


▲ Cuando ganas un combate, puedes ver la repetición.

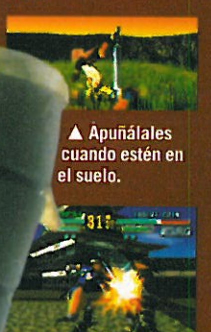
▲ Esta Taki ha metido su enorme codo en nuestra imagen. ¡Quién se habrá pensado que es!

## ¿Mejor que Tekken?

● El único aspecto en el que *Soul Blade* supera a *Tekken* es en el de los escenarios de fondo. Las localizaciones de *Soul Blade* a menudo están animadas y da gusto verlas. Dignos de especial atención son los dominios de Voldo, las mazmorras


▲ La hierba tiene una pinta fantástica, e incluso se mece al viento.




▲ Apuñálales cuando estén en el suelo.

▲ La pagoda de Migsurgi no tiene ningún interés.


▲ Puedes ampliar o reducir todos los escenarios dependiendo de lo duro que quieras que sea el combate.

## ¡TRUCOS!

● *¡Dale ahí donde más duele!* Una de las mejores formas de ganar un combate es asestar unos cuantos golpes bajos mientras tu oponente está en el suelo. A veces, puede decidir realmente entre ganar o perder un combate por un pelo.



● *Hwang* Hwang es el mejor personaje para empezar porque es el más fácil de llevar. Sus movimientos se ejecutan con facilidad y son bastante variados.

Además su combo especial puede hacer picadillo a tu adversario y encima es muy vistoso. Si vas a por Taki, con un poco que pongas de tu parte, puede significar tu ascenso al estrellato.



¿Te apetece un slash 'em up muy bien de precio a cargo de los grandes expertos de Namco? Soul Blade podría irte de perlas

**Estás ante uno de los mejores juegos de lucha de la gama Platinum, a la par con el excelente *Tekken 2*. *Soul Blade* sigue el estilo de *Xena Warrior Princess* y te ofrece acción combinada de espadas y brujería, con la más lujosa banda sonora orquestal que jamás haya tenido un *beat 'em up*.**

Un raro método de control le aporta a la acción una sensación extraña, porque los movimientos son de la modalidad «dale al botón de ataque tres veces», es decir, al estilo de *Star Gladiator*. Descubrirás que es bastante difícil coordinar una tanda decente de combos incorporando elementos de cada tipo de ataque. Aporrear los botones le confiere a tus estocadas y tus golpes una especie de sensación de inconexión, ya que casi tienes que parar entre movimiento y movimiento.

Una de las razones por las que *Tekken* se hizo tan popular fue porque podías arrancar con un *juggle* para empezar, enviando a tu adversario por los aires, luego, pasar a un combo, un poco de la típica sarta de puñetazos, volver a algún *juggle*... Las posibilidades eran infinitas y la conexión entre los elementos independientes era absolutamente perfecta. Aunque quizá, *Soul Blade* no parece ser tan gratificante para el jugador experto.

El hecho de que muchos de los combos más duros sean muy fáciles de lograr, incluso para un principiante, también hace que el juego resulte menos emocionante. Tres golpes del dedito de un niño en un botón pueden dar como resultado un ataque impresionante. Esto significa que tu chica/mujer puede agarrar tranquilamente un Pad y pegarte la paliza de tu vida sin necesidad de práctica alguna.

### No me pises que llevo armas

La jugabilidad no se rige tanto por el sentido de la sincronización como ocurría en *Tekken 2*. El hecho de que tu personaje utilice un arma es decididamente más interesante para el jugador neófito que para el veterano. No es *Tekken* con armas —y no deberías dejar que nadie te convenciera de lo contrario—, pero probablemente llegue a dominar su propio subgénero basado en armas. PSP

**PlayStation Power**

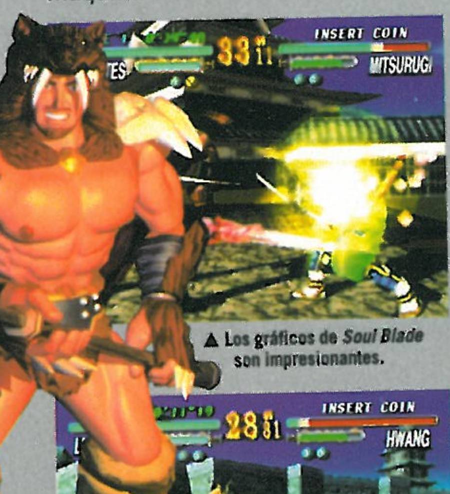
**Tekken 3 es sin duda superior en cuanto a la variedad de movimientos y a la sensación de satisfacción pura que produce su juego. Sin embargo, *Soul Blade* es el *beat 'em up* con armas más atractivo que existe.**

| A FAVOR | EN CONTRA |
|---|---|
| + Gráficos fantásticos | – No es tan bueno como Tekken |
| + Decentes modo Historia y Desarrollo de personajes | – Un poco demasiado básico para los expertos en el género |
| + Bonitos fondos con un montón de animación | – Las biografías de los personajes dan risa |
| + Sólo vale 3.990 cucas | |

**Puntuación 94%**

### ¡Guau! ¡Qué guapos!

● Otra de las características por las que *Soul Blade* se distingue sobre *Tekken* es por sus polígonos suaves. Si juegas con un enorme televisor de 32 pulgadas, es como tener una máquina arcade en casa.




▲ Los gráficos de *Soul Blade* son impresionantes.

▲ Los personajes no sólo están guapísimos, sino que además son enormes.

▲ En la idea original, el arma de Li Long era un Nunchuku, pero a causa de...




▲ ... la censura, se cambió por un artilugio prácticamente idéntico. Buena ocurrencia.

### No somos nada

● Cada personaje de *Soul Blade* tiene una historia que contar. Alguno de ellos incluso tiene un pasado verdaderamente turbulento. La idea era que sintieras algo de comprensión por los personajes, pero alguna de las historias da más bien risa...




▲ Li long es un monje errante que se pasa el día viajando por el río en una balsa.




► Taki es una fantasma asesina que ansía hacerse con *Soul Blade* para ayudar a combatir contra los espíritus del mal.



▲ A Voldo le encerraron en las mazmorras de su amo hasta que se volvió ciego y loco. ¡Cómo está hoy en día el servicio!







▲ Lo que le pasa a Siegfried es que está un poco chiflado. Se cargó a su padre y perdió la cabeza...




▲ ... así que emprendió una interminable búsqueda del asesino de su padre. Toc-toc ¿hay alguien?

# Time Crisis

Disponible: **Sí**
Precio: **3.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Namco**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
**Gun Con 45**

## La iniciación

●El primer nivel no es más que una iniciación al frenético ritmo de acción de los niveles posteriores. El enemigo no te penalizará demasiado. No obstante, debes usar tu tiempo con sensatez. Ahora tienes la oportunidad de batir récords mundiales de tiempo en tus niveles.


▲ Una pista útil será disparar contra la caja que hay frente a la horquilla elevadiza.


▲Malos fritos al instante. Y éste es el final de la primera sección. Vigila.


▲Cuando te han dado de lleno, la pantalla se vuelve roja. Debe de doler mucho.


▲ Déshazte del último enemigo de ahí antes de que se cierren las puertas.

## En la variedad está el gusto

● A pesar de que puedas sentirte como si la CPU te estuviera llevando por un camino marcado, no puedes quejarte de la cantidad de acción que existe. Hay mucho más que montones de tropas abalanzándose contra ti.

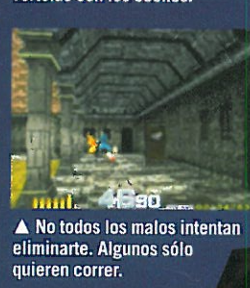

▲ El helicóptero hace un par de apariciones.



▲ Necesitarás docenas de disparos para el helicóptero.



▲ Después de eso tendrás que vértelas con los coches.


▲ No todos los malos intentan eliminarte. Algunos sólo quieren correr.


◀A algunos también les gusta que sea algo personal.

● Esta es la parte interesada en el amor. Su nombre es Rachel McPherson y es la hija del Presidente. Por lo menos es más guapa que... Pillines.

Acción con este clásico de Namco, Time Crisis. Si te haces con este juego, no saldrás de tu casa durante días

**T*ime Crisis* no tiene igual entre los títulos para PlayStation. Los fondos son poligonales, pero parece que todos adolecen de un ataque de baja resolución. Son muy decepcionantes. Puedes disparar contra cristales o el típico candelabro, pero el resto del ambiente es antibalas. Compáralo con la excelente sección de la fantástica trilogía de *La jungla de cristal*, donde todo está dispuesto para que lo destruyas.**

El aspecto positivo, tus principales blancos, los numerosos guardaespaldas, se comportan y se parecen mucho más a sus homólogos en las máquinas arcade. Tiene un entusiasmo admirable, reaccionan con brillantez en aquella parte de su cuerpo que resulta herida y, por norma general, son muy buenos haciendo de blanco. Igual que tú, gracias a la auténtica innovación de este jue-

## ¡TRUCOS!

**● No descargues tu cargador**

Tómate tiempo y reparte tus disparos porque cada bala cuenta. Para empezar, tu puntería mejorará y no perderás valiosos segundos recargando.



**● Recibir disparos**

Los únicos enemigos a los que debes temer son los que visten uniformes rojos. Todos



los demás te darán unas cuantas veces antes de que, por fin, pierdas una vida. Ahora eres un héroe. Cuando haya muchos soldados azules, vigila y tus tiempos mejorarán.

## Los niveles

● Más que mucha acción todo el tiempo, en algunas secciones te esconderás tras las esquinas en tensos tiroteos. La música es profunda y hay un ambiente más entretenido.



▲Las secciones de interior son más peligrosas, ya que estás seguro de donde...



▲ .... van a salir los malos. Además, están mucho más cerca de ti. No tienes demasiadas...



▲ .... opciones de derrotar a los guardianes rojos (los más mortíferos) durante la confusión.



▲Llueven enemigos sobre la pantalla desde todos los ángulos.

**«Ahora puedes ponerte a cubierto durante el tiroteo. En ciertos niveles, puedes huir de la maquinaria pesada y del extraño automóvil»**

go. En vez de quedarte ahí de pie, donde los malos pueden disparar contra ti a placer, ahora te puedes poner a cubierto durante el tiroteo. De hecho, es así porque el juego también dispone de su acción de recargar. Ahora tu munición se recargará cada vez que te escondas o te pongas a cubierto y puedes evitar con facilidad las granadas lanzadas contra ti. En algunos niveles podrás huir de la maquinaria pesada y del extraño automóvil. Esto supera ese sentido de inutilidad que hace, a veces, de los juegos de pistola una peripecia deprimente.

### Ramificaciones

Además dispones del modo Historia. Aquí te sitúas en una fábrica secreta de armas oculta en un hotel de primera clase. Te abres paso desde las puertas de la entrada, a través del vestíbulo, hacia los ascensores. Lo interesante es que, en función de lo rápido que termines con cada etapa, el juego se ramifica, derrotándote de maneras muy distintas. Por ejemplo, es posible jugar hasta llegar al enemigo final y encontrar a tu objetivo principal, el malvado Kantaris, que logra escapar. Esto significa que tienes que jugarlo otra vez. También tienes la opción Time Trial, donde tendrás que abrirte paso por el nivel con vidas infinitas. Tiene sus defectos, pero por lo que se refiere a juegos de pistola es el mejor que se ha visto hasta ahora en la PlayStation.

### ¿Te gusta apretar el gatillo?

Para algunos jugadores, los títulos arcade son demasiado limitados y su factor de *replay* no siempre responde. Pero cabe decir que Namco ha solucionado estos problemas con una acción increíble y una historia extra.

*Point Blank* es el único título que ha salido al mercado con un mínimo de garantías en los últimos tiempos. Aquí tendrás que emplear más tu Gun Con de lo que has pagado por *Time Crisis*. Pero si ya te compraste una al adquirir *Point Blank*, estarías loco si dejaras pasar semejante oportunidad y no te compras este juego. PSP

**PlayStation Power**

**Puede que no sea el título más absorbente de todos los tiempos, pero será difícil que encuentres otro juego que pueda satisfacer tus necesidades al mismo nivel de Time Crisis.**

| A FAVOR | EN CONTRA |
|---|---|
| ⊕ Buena acción con pistola en tu propia casa | ⊖ Un poco repetitivo |
| ⊕ Varios modos de juego | ⊖ Sólo un jugador |
| ⊕ Único | ⊖ La Gun Con ahora es más cara que Time Crisis |
| ⊕ Sólo vale 3.990 pesetas | ⊖ Point Blank es más divertido |

**Puntuación 83%**

## Algo singular

● No hay ningún otro título en el mercado que se iguale a *Time Crisis.* Parece que no hay compañías interesadas en desarrollar la Gun Con 45 de Namco, la pistola más precisa de todas las disponibles. El resultado es que 3.990 pesetas por *Time Crisis* es una ganga. Pero tendrás que comprarte la Gun Con por separado y aún tiene su precio. De todas formas, puedes estar seguro de que se trata de una buena compra.



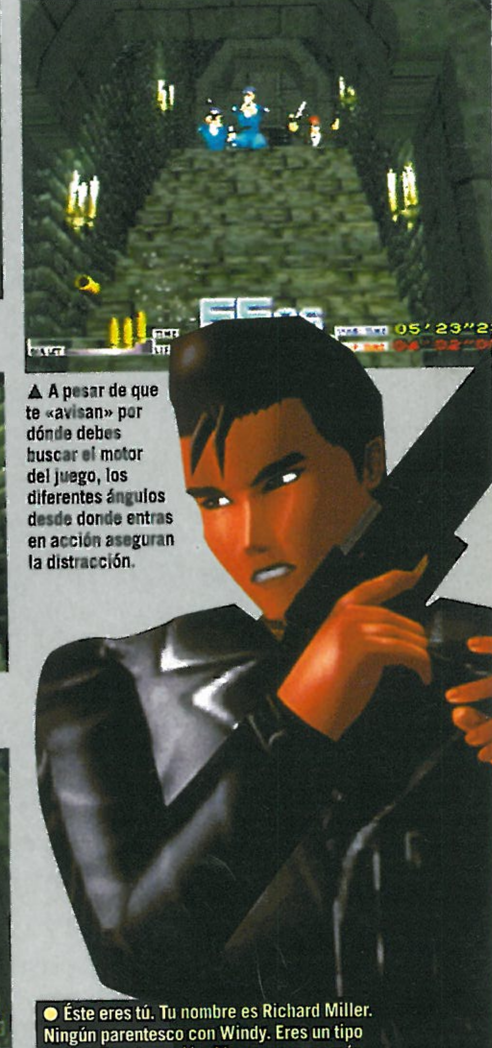
▲Estos tipos son muy duros de roer. Se necesitan auténticas habilidades para eliminarlos.



▲ La forma en que giran o se retuercen los enemigos al caer tocados es un buen punto.



▲ Sí, hay explosiones. Por desgracia no dispones de explosivos en tu arsenal.



▲ A pesar de que te «avisan» por dónde debes buscar el motor del juego, los diferentes ángulos desde donde entras en acción aseguran la distracción.

● Éste eres tú. Tu nombre es Richard Miller. Ningún parentesco con Windy. Eres un tipo genial. Eres la acción. Llevas un arma más grande que los brazos de algunos.

# Oddworld: Abe's Oddysee

Disponible: **Sí**
Precio: **3.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **GT Interactive**

Fabricante: **Oddworld Inhabitants**
Distribuidor: **New Software Center**

Compatible con:
**Tarjeta de memoria**

Caníbales, torturas y huesos rotos. ¿Te suena? No es más que otro día para los habitantes de Oddworld...

**Abe es un tipo polifacético (corre, se arrastra, gira, monta, trepa, lanza, canta y habla siguiendo tus órdenes). Su flamante precio Platinum junto con sus *puzzles* de estructura soberbia hacen de este juego uno de los mejores del género de aventuras de todos los tiempos.**

Eres Abe, un pobre limpiador de suelos, que trabaja en uno de los mataderos más grandes del planeta: las tétricas granjas hostiles. Una noche, mientras pule el piso, hace un descubrimiento sorprendente. Son malos tiempos y tú y tus colegas pronto no seréis más que el relleno de un pastel de carne.

## Suéltalo

Abe puede hablar. O algo parecido. Pero su vocabulario se limita a hola/sígueme/quédate aquí. Puede gruñir (algo bastante molesto), expulsar aire a la vez que hace muecas y, lo que es más divertido, canta. Con ello desencadena una nube psíquica en las cabezas de los incautos Sligs (los malos) que caen bajo tu control.

Mientras están poseídos, los Slig pueden ser dirigidos de pantalla en pantalla accionando interruptores y detonando minas. No pueden saltar o trepar, por lo que su movilidad es limitada. Tu castañeteo mágico puede hacer de todo, desde obtener pistas de luciérnagas (al más puro estilo Walt Disney) a hacer repicar campanas o abrir puertas. Cada *puzzle* es bastante simple, pero en general, la aventura se compone de largos acertijos, de múltiples pantallas, consistentes en una serie de problemas, cada uno de los cuales es muy divertido de resolver. A pesar de que se limita al patrón interruptor/ puerta/palanca, tienes la sensación de avanzar, muchas secuencias de vídeo y un gran argumento. PSP

**PlayStation Power**

**Una aventura gótica salpicada de posesiones, canibalismo y torturas. Genial, divertida, amena y sorprendentemente desafiante.**

| A FAVOR | EN CONTRA |
|---|---|
| Muy entretenido | Su diseño en 2-D no es del agrado de todos |
| Gran profundidad | Se necesita paciencia para aprender el sistema de control |
| Una buena alternativa en 2-D creada con realismo | Hay muchos exploradores en 3-D por ahí |
| Fácil de entender y altamente adictivo | |

**Puntuación 90%**

## Cinemascope

¡Exodus! ¡Vivimos en Exodus! El comportamiento de Abe es indescriptible. Está totalmente fuera de lugar.

▲ Otro *puzzle* difícil de resolver para nuestro héroe verde de los labios cosidos.



▲ Encuentras puntos de información, minas y trampas por todas partes.



▲ Si fallas en el *timing* al detonar una bomba, los brazos y las piernas terminarán esparcidos por todas partes.



▲ Cuando has logrado salir de las granjas hostiles, los niveles tienen una apariencia más natural. Eso es, si «natural» quiere decir que «le cayó una bomba encima».



◀ El seudoambiente en 3-D causa una sensación de mayor profundidad y mayor escala. Mayor que en cualquier otro juego de exploración en 2-D.

# ¡YA A LA VENTA!




## PLAYSTATION TRUCOS 4

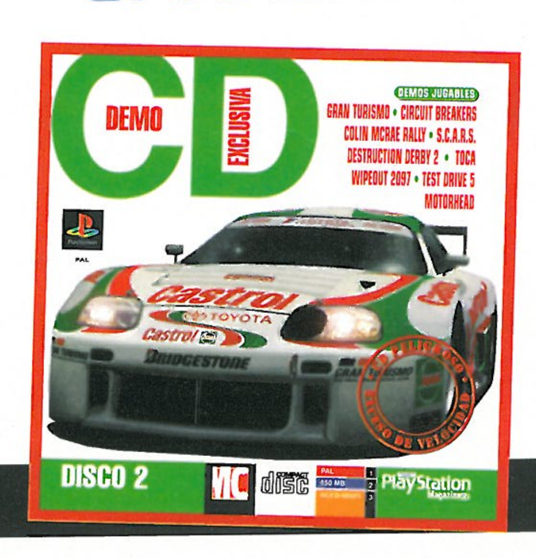



**CON UN VÍDEO DE REGALO**

## Y ADEMÁS...




## PLAYSTATION ESPECIAL CARRERAS




**CON CD DE REGALO**

# Cartas

**¡Colabora con PlayStation Power... y demuestra tu MAESTRÍA!**

# Forum Play

*Forum Play* es un espacio que tiene cabida para casi todo: trucos, cartas, dudas, sugerencias, secretos, intercambios, preguntas y respuestas... Eso sí, necesitamos de tu colaboración. Tú eres el verdadero protagonista y sin ti, esta sección no puede ser posible. Sí, tú, el que está ahí, deseando que el mundo se entere de que **¡ERES EL MAESTRO DE LA PLAY!**
Deja de quejarte porque no puedes decir lo que piensas, toma papel y boli y escribe a: PlayStation Power, Forum Play, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona o envíanos un e-mail a playpower@mcediciones.es explicándonos lo que se te ocurra. Recuerda, como dicen los fans de los *beat 'em up* «a veces es mejor dar que recibir».

## Un saludo desde Buenos Aires

¡Hola a todo *PlayStation Power*!

Me llamo Álex Hammill, tengo 15 años y soy un fiel seguidor de la revista. Puedo asegurar que es la mejor, ya que trae lo que más nos interesa a los consoleros: TRUCOS. Cuántas veces te has encontrado ante el dilema, ¿y ahora qué hago? Ustedes me han salvado la vida (literalmente). Únicamente tengo una cosa en contra: la revista llega a mi país con tres meses de retraso. Esta carta, por ejemplo, la escribí al leer *PlayStation Power* de agosto.

Bueno tengo alguna información que me gustaría proporcionarles, como pueden ser algunas ventajas y desventajas que tenemos aquí. Entre las ventajas, cabe destacar que los juegos salen antes que en España, lo cual está muy bien. Por lo que se refiere a las desventajas, todos los juegos vienen, generalmente, en inglés.
Para mí esto no significa mucho problema porque soy Norteamericano, pero algunos llegan incluso en japonés. Además, la consola funciona con el sistema NTSC y la nueva PlayStation toma los juegos PAL. *Broken Sword 2* todavía no ha llegado aquí y la Play vale unos 300 dólares. Mis juegos favoritos son: *Tomb Raider 2*, *Resident Evil 2* y el que ocupa el lugar de honor es *Final Fantasy VII*. Y pensar que antes de comprar la Play estuve a punto de adquirir la Nintendo 64...

Espero que mi carta no haya sido muy densa. Me gustaría que publicaran un mensaje:

Quisiera cartearme con chicos y chicas fanáticos consoleros como yo. Prometo contestar todas las cartas:

Alexander Julien Hammill
CC 65
C.P. (1403) SUC 3 (B)
Buenos Aires
Argentina

Sin más, los saludo. Muchas gracias por todo. No cambien nunca.

Desde Argentina, un fan

***Alexander Julien Hammill (Buenos Aires, Argentina)***

## Final Fantasy VII

Querido *PlayStation Power*,

Quisiera que alguien me facilitara los códigos para pro-action replay (PAL español) para *Final Fantasy VII*, y de este modo poder escoger a Sephiroth. Y además si alguien tiene más trucos interesantes, pues también serán bienvenidos.
¡Gracias por adelantado!

***Pedro Mutua Mundó (Barcelona)***

## Hola a todos,

Estoy formando un club de *Final Fantasy VII*. Si queréis haceros socios, mandad vuestros datos personales y una foto tamaño carnet a:

Club Final Fantasy VII
C/ Infanta Mercedes, 33, 1º A
28020 Madrid

A cambio, recibirás tu propio carnet e intercambiaremos trucos de *Final Fantasy VII* y otros juegos.
Gracias por todo,

***Manuel Gómez (Madrid)***

## Discworld 2

Estimados lectores de *PSP*,
Tengo la Play desde las Navidades pasadas y me gustaría haceros unas preguntillas sobre el juego *Discworld 2*.
No consigo pasarme el Acto 1 y me fastidia bastante. Tengo el hedor, los palos, los destellos, las velas y me falta la sangre de ratón (con la gallina consigo que el vampiro regrese a su tumba en el cementerio). Tengo el ratón y el tubo que arranca la máquina de hormigas. He hablado con Casanunda (ya sabes, el del bar) y me habla de una escalera. Yo la quiero para alcanzar la tumba del vampiro porque veo que deja algo encima, o al lado, no sé. Casanunda no me dará la escalera hasta que le presente una bella mujer. He probado a hablar con todo el mundo, objeto por objeto, incluso lo he intentado con la lechera pero nada de



nada. ¿Qué debo hacer? Otra cosa, ¿alguno de vosotros me puede dar algún truco para *Gran Turismo*? No hay manera de pasarme la licencia A y A-1.
Se despide un amante de la Play,

***Joel Calafell Marcos (Castellar del Vallès, Barcelona)***

## Tomb Raider I

Hola me llamo Wojtek y tengo la PlayStation. Poseo *Tomb Raider I* y estoy bloqueado. Me hallo en la pantalla 6. Os escribo para ver si me podéis dar una solución. Si hay alguien que además me pueda dar trucos para *ISS Pro*, *Discworld II*, *Need for Speed III* y *Jungla de Cristal* también le estaré muy agradecido.
Un saludo,

***Wojtek Wolkiewiuz Jaussi (Majadahonda, Madrid)***

## Tombi

Hola,
Os escribo para ver si alguno de los lectores de *PlayStation Power* me puede ayudar. Estoy jugando con *Tombi* y nada más empezar me he quedado atascado. Estoy en el poblado de los enanos, con la señora que me pide que le lleve la fruta del saber. No consigo encontrar la colina del árbol noble; por mucho que busco no soy capaz de hallarla. Tampoco puedo encontrar la jungla profunda.
Bueno, eso es todo. Muchas gracias y perdón por las molestias.

***Fernando Colodrero Martínez (Vilanova i la Geltrú, Barcelona)***

## Humilde opinión

Hola consolegas,

Simplemente mejorable. Ésta es mi humilde opinión sobre vuestra revista. Lo que más me gusta de *PlayStation Power* son las primeras páginas sobre noticias y los estupendos reportajes que hacéis, al estilo de la desaparecida revista *Última generación*. Y lo que menos me gusta es la sección de trucos, ya que ocupa muchas páginas. El apartado de *Análisis* tampoco me gusta mucho porque mostráis pocas imágenes de los juegos y a veces no estoy de acuerdo con las puntuaciones. Creo que faltan secciones en las que el lector pueda participar más, así como un apartado de entrevistas a personajes relevantes del mundillo de la PSX, una sección de máquinas recreativas, más concursos y ¡más paginas!

Pero aún me queda una sugerencia todavía mejor. Me gustaría que dierais con la revista un vídeo promocional sobre los juegos de PSX que van a salir o un vídeo con los 100 mejores juegos para Play para que el lector pueda ver y oír los títulos que están por llegar y pueda juzgar si le va a gustar o no. Esto sería estupendo, ¿no creéis? Aunque también sé que ninguna revista de videojuegos española lo hará jamás. Sin más me despido y espero que mis sugerencias no

caigan en saco roto para que *PlayStation Power* se convierta en la revista de más calidad, seriedad, rigurosidad y objetividad de todo el país.

Un saludo.

***Javier Barat (Godella, Valencia)***

*Tomamos nota de todo y prometemos estudiarlo cuidadosamente. Gracias por intentar que* PlayStation Power *sea la mejor revista del mercado.*




## Loco de la Play

Hola ¿qué tal?

Soy un loco de la Play y me encanta la revista, pero tengo algunas dudas:

¿Para cuándo *ISS Pro 2*? ¿Tendrá regates especiales como el de N64? ¿*Resident Evil 2*, *GTA*, *Alundra* o *Theme Hospital*? ¿No es muy parecido *Alundra* al *Secrets of Evermore* de Supernes? Los decorados parecen los mismos aunque cambien el tema, la velocidad y los colores ¿no pensáis que se parece? Recomendadme un juego de fútbol realmente difícil. Lo único que exijo es jugabilidad y dificultad. Ya tengo *ISS Pro* y *FIFA 98*. ¿Alguno de vosotros podría decirme direcciones de Internet de las que pueda bajarme logos y fotos de PlayStation?

Muchas gracias.

***Un loco de la Play***





## FIFA 98: Rumbo al mundial

Hola *PlayStation Power*,

Quisiera que modificarais el contenido de algunas secciones como por ejemplo que respondierais a las preguntas de las cartas en la sección *Forum Play* y que pusierais más concursos. También podríais regalar algún que otro obsequio como pósters o demos. Tampoco estaría nada mal que hicierais una gran sección de dibujos.

Querría daros algunos trucos para los que tengáis el juego *FIFA 98: Rumbo al mundial*:

Mientras aprietas el botón R2 pulsa el Cuadrado. Para aumentar las finanzas de tu club o bajarlas tienes que apretar Cuadrado, X, Cuadrado, L2 y L1. Si lo que quieres es darle efecto al balón en las faltas, los córners, los fueras de juego o los saques de puerta, lo que debes hacer es apretar R1 y R2.

Si uno de tus juegos favoritos es *Pandemonium*, ahí van unos cuantos *passwords*:

Borfre, HaraBodi y Vitamins.

Hasta pronto y espero que os sirvan de ayuda estas sugerencias y trucos.

Un saludo.

***Javier Narro Martínez (Calpe, Alicante)***

## Tomb Raider 2

Hola,

Para mí el mejor juego al que he jugado es *Tomb Raider 2*. Si todos los juegos tuvieran la movilidad de Lara Croft o similar y la forma de grabar de *Tomb Raider 2* (para no tener que repetir escenarios largos y costosos) todo sería diferente. Algunos juegos están muy bien hechos, en lo que se refiere a gráficos, historia y forma de los personajes y sería una pasada que pudieran ser como *Tomb Raider 2*. Si Core sacara 40 títulos al mercado, me los compraría todos si no decae o varía su táctica de juego. Lara Croft tendría que ser la pionera de futuros juegos. Por ejemplo, en *Resident Evil 2* echo de menos los saltos de Lara para escaparse del penúltimo monstruo de la segunda parte e indagar por las alturas, el mirar por todas partes como hace Lara... y es que Lara es mucha Lara. No entiendo cómo pueden tomar títulos tan buenos como *Aliens* o *Batman* y hacer juegos tan malos. Si los chicos de Core tuvieran títulos así y los hicieran como *Tomb Raider*, los juegos serían una auténtica pasada.

***Enrique Nadal Armalte (Valencia)***

## Gran Turismo

Hola,

Os escribo por si hay algún despistado por ahí que no sabe sacar las bonificaciones en el juego *Gran Turismo*. En el modo Quick arcade, juega carreras simples con el nivel que quieras, juega con un coche de clase A, B, C pulsando Abajo e Izquierda. Gana la carrera y en las bonificaciones aparecerán los puntos. Con las tres clases conseguirás circuitos extras y marcas de coches que antes eran inaccesibles en este modo.

***Miguel Ángel Martín «Mickey» (Madrid)***

## Toca Touring Car Championship

Hola,

Me llamo Juan A. Y tengo un problema. Todos los días tengo el mismo dolor de cabeza. No puedo dejar de pensar en lo mismo. No puedo pasarme el juego *Toca Touring Car Championship*. Si pudierais darme algunos consejos o trucos os lo agradecería. Me gustaría comprarme un juego de aventuras y si me pudierais aconsejar también os estaría agradecido.

***Juan A. Mariscal Ramírez (Jaén)***

## Más Tomb Raider 2

Hola,

Tengo un problema con el juego *Tomb Raider 2*. Hasta ahora me ha ido bien, pero al llegar al cuarto nivel, el que vas en un submarino que te lleva y te deja en el fondo del mar, lo único que he conseguido ha sido entrar en un barco. En el barco me meto por agujeros que hay en las paredes hasta llegar a la sala donde hay una puertecita en el suelo que no consigo abrir. No encuentro ninguna palanca o algo para poder abrirla. Me gustaría que algún lector me ayudara y me contestara en próximas ediciones de la revista.

***Mirín López Esteban (Calpe, Alicante)***

**Escribe a:**

**PlayStation Power, Forum Play, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona.**

**e-mail:**

**playpower@mcediciones.es**

# ¡Suscríb

PlayStation Power

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 5.100 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 6.995 ptas. Resto del mundo: 10.150 ptas.)

Nombre y apellidos: ..........................................

..........................................

Calle: ..........................................

Población: ..........................................

Provincia: .......................... C.P.: ....................

Teléfono ..........................................

**Forma de pago**

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ..........................................

Caducidad: ..........................................

Firma:

**Domiciliación bancaria (excepto extranjero)**

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ..........................................

N.°: ............. Población: ..........................................

C.P.: ....................... Provincia: .......................

N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular ..........................................

de la cuenta o libreta: ..........................................

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

**Firma del titular**

............., a ............. de ......... de 199 ...

(Población) (Fecha) (Mes)



Recorte por aquí





**Remite el boletín adjunto por carta o fax a:**

**MC Ediciones S.A.**
**Paseo San Gervasio, 16-20**
**08022 BARCELONA**
**Tel: 93 254 12 58**
**Fax: 93 254 12 59**









# ete! PlayStation Power

## a *PlayStation Power* y participa en el sorteo de 10 JUEGOS MORTAL KOMBAT 4 de Grolier Interactive (New Software Center)









**Consigue uno de estos 10 juegos y reserva cita con el traumatólogo. Vuelve la temporada de decapitaciones, desgarre de corazones y desencaje de extremidades... Las roturas de rodilla y los retorcimientos de cabeza son un espectáculo digno de ver. El gore está a la orden del día.**

**Sorteo el 26 de febrero de 1999**

**Éstos son los ganadores de los 10 juegos *V2000*, de Grolier Interactive (Ubi Soft):**

**Andreu Iburo Otero** (Barcelona)
**Javier Andreu Prieto** (Viladecans, Barcelona)
**Laura Soledad Morales Blanco** (Arroyo San Serván, Badajoz)
**Adrián Rodríguez Ruíz** (Madrid)
**Asier Escudero Ciruelo** (Basauri, Vizcaya)
**Fco. José Hernández Jiménez** (Móstoles, Madrid)
**Héctor Gallo de Diego** (Segovia)
**Domingo José Vergara Guillén** (Callosa Segura, Alicante)
**Miguel Monforte Castelló** (Catarroja, Valencia)
**Eduardo Ortigosa Murcia** (Olius, Lleida)






# A-Z Clasifica

## La guía que te informa de los últimos estrenos de PlayStation

¿Has visto una ganga, pero no sabes su puntuación? ¿Quieres adquirir otro juego para tus estanterías? ¿Buscas sólo algo bueno para leer? Has venido al sitio adecuado. Nuevas entradas, los mejores juegos, los peores, la gama Platinum... Todos los títulos están aquí, puntuados y actualizados cada mes para ti. Bienvenido a la lista que además te informa de cuáles son los Súper ventas de este mes. ¡Descúbrela!

### Cómo puntuamos:

| | |
|---|---|
| 0% – 20% | «Porca miseria» |
| 21% – 50% | Piénsatelo dos veces |
| 51% – 70% | Por encima de la media |
| 71% – 80% | Un buen esfuerzo |
| 81% – 90% | ¡Cómpralo! |
| 91% – 100% | ¡Genial! |

# A

**Actua Golf**
**Sony • 6.990 ptas. • Golf**
Las opciones de juego brillantes, las vistas soberbias y los comentarios espléndidos del as del golf Peter Allis te harán ganar de calle. Sin duda, es el mejor juego de golf que puedes comprar, sin olvidarnos, claro está, de su secuela.
**Puntuación 80%**

**Actua Soccer**
**Sony • 3.990 ptas. • Fútbol**
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.
**Puntuación 70%**

**Actua Soccer 2**
**Arcadia • 7.990 pesetas • Fútbol**
¡Sí! ¡Sí! ¡Y sí otra vez! Uno de los mejores simuladores de todos los tiempos, con equipos reales. El título que todos los fans del deporte rey estaban esperando. Pon en práctica las teorías que explicas en el bar.
**Puntuación 90%**

**adidas Power Soccer**
**Sony • 3.990 ptas. • Fútbol**
Menos flexible que el sofisticado *Actua*, este juego añade movimientos especiales a un cóctel futbolístico que no es más que una mezcla de acción y realismo que no conseguirá llamar tu atención. Anticuado.
**Puntuación 60%**

**adidas Power Soccer 2**
**Centro Mail • 7.990 ptas.• Fútbol**
Mejor que el primero de la saga, pero esos movimientos especiales sin sentido siguen arruinando lo que es un simulador correcto. En el arcade puede funcionar, pero no es tan entretenido como *ISS y Actua 2*.
**Puntuación 50%**

**Air Combat**
**Sony • 3.990 ptas. •**
**Simulador de vuelo**
Otro simulador aéreo de tipo arcade. Gráficos no muy conseguidos y unas reglas de juego repetitivas. Con este producto, la todopoderosa Namco ha lanzado una ganga al precio de la serie Platinum.
**Puntuación 50%**

**Alien Trilogy**
**New Software Center •**
**3.990 ptas.• Clon de *Doom***
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
**Puntuación 70%**

**Alundra**
**Sony • 7.990 ptas. •**
**Acción de rol**
Ya está aquí la nueva gran aventura para PlayStation. Su nombre es Alundra y llega de la mano de la todopoderosa Psygnosis. Está dispuesto a arrebatar el primer lugar que ocupa, por el momento, el maravilloso *Final Fantasy VII*.
**Puntuación 91%**

**Andretti Racing**
**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Carreras**
Sus trazados hacen que seguir la carretera sea un poco más difícil de lo deseable. Sin embargo, la pulida pantalla del modo dos jugadores funciona a las mil maravillas, y hay un montón de pistas.
**Puntuación 60%**

**Assault**
**Proein • 8.490 ptas. • *Shoot 'em up***
Un agradable, variado y explosivo recorrido a través de un mundo futurista infestado de alienígenas. Sus puntos fuertes son una buena cantidad de acción, distintas perspectivas y un sonido delirante. Los controles son muy cómodos, así que lolvidate de todo y dedicarte a disfrutar con esto.
**Puntuación 84%**

**Azure Dreams**
**Konami • 8.490 ptas. • Juego de rol**
No es Final Fantasy VII, pero es sin duda una idea novedosa. El plan es llegar a lo alto de una peligrosa torre, cosa que se complica por el hecho de que dicha torre es diferente cada vez que entras. A los fans del rol les encantará.
**Puntuación 62%**



**Actua Pool 85%**
**Infogrames • 7.990 pesetas**
**Simulador de billar**
El billar es un juego de pub que como mejor se juega es en tu local preferido, con monedas sobre la mesa y cacahuetes en los bolsillos. *Actua Pool* es un título que te llevas a casa sin la caña de cerveza ni la máquina tocadiscos.

# B

**Batman & Robin**
**New Software Center • 8.990 ptas.**
**Acción**
Una mezcla de estilos de juego que casi funciona. Los impresionantes gráficos le otorgan una atmósfera oscura e inquietante, pero la jugabilidad basada en puzzles pronto genera frustración en el consolero. Una pena.
**Puntuación 72%**

**Battle Arena Toshinden 2**



**Sony • 7.490 ptas. •**
***Beat 'em up* en 3-D**
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes, con sus nuevas armas y movimientos, son muy *guays*, pero, a pesar de las mejoras, no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2*.
**Puntuación 70%**

**Battle Arena Toshinden 3**
**Sony • 7.990 ptas. •**
***Beat 'em up***
Más diversión *Toshinden*. El tercero de la serie y todavía no se puede comparar con ninguno de los de *Tekken*. En vez de reprimir la locura de acción total de los anteriores juegos, han vuelto a hacer exactamente lo mismo.
**Puntuación 70%**

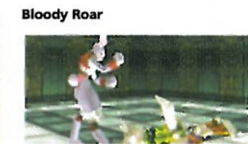
**Breath Of Fire III**
**Infogrames • 7.990 ptas.•**
**Juego de rol**
Un ágil, fluido y convincente juego de rol en el que tú actúas como dragón, huérfano, ladrón y héroe dentro de un isométrico mundo en 3-D, en el que puedes girar en todas las direcciones para deleitarte la vista. Una magnífica historia, aunque con demasiado «deambular» a veces.
**Puntuación 84%**

**Blasto**
**Sony • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up***
Blasto es un juego que tenía muchos números para convertirse en una propuesta inteligente y súper original, pero parece que sus creadores se han quedado en la mera anécdota. De todos modos, es divertido y entretenido (al menos) durante algún tiempo.
**Puntuación 71%**

**Blast Radius**
**Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up***
La corrección ha de dejar paso al riesgo para conseguir que un juego tenga más que lo ya conocido. *Blast Radius* es un juego cuya correcta realización y desarrollo le asignan el papel de «esto ya lo he visto antes».
**Puntuación 67%**

**Blazing Dragons**
**Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras**
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
**Puntuación 70%**

**Bloody Roar**

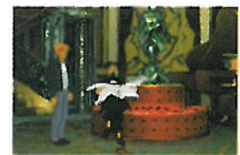


**Iguana Games• 3.990 ptas. •**
***Beat 'em up***
Sí, otro *beat 'em up* en 3-D, pero con una diferencia. Cada uno de los personajes puede transformarse en un *alter ego* animal si llena su barras de ira, lo que les permite no sólo parecer distintos, sino también realizar diferentes series de movimientos. Buen aspecto, muy fácil de jugar y muy divertido. Su único punto débil es su sencillez, si lo comparas con los productos de Namco.
**Puntuación 80%**

**Bomberman World**
**Sony • 6.990 ptas.• Plataformas**
Una conversión más de un viejo clásico que te coloca en la azarosa situación de tener que abrirte camino a disparos a través de 10 niveles completamente atestados. No es muy divertido jugar solo, pero el modo multi-jugador resulta soberbio.
**Puntuación 75%**

**Brahma Force**
**Virgin • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up***
Es una excelente y valiente creación de Genki. Este CD goza de una increíble ambientación y de unos estupendos gráficos. Pero algunos puntos ensombrecen el resultado final.
**Puntuación 85%**

**Broken Sword**



**Sony • 6.490 ptas. • Aventuras**
Una aventura interactiva bastante sobrevalorada. Sí, está bien y es el mejor juego de aventuras para




**Actua Soccer 3 86%**
**Infogrames • 7.990 pesetas**
**Simulador de fútbol**
Los chicos de Gremlin nos han traído un simulador de fútbol que no es tan bueno como nos tenían acostumbrados. Tiene montones de buenos toques y a los aficionados les encantará poder jugar con su equipo.

dos

# PlayStation Power Súper ventas

**¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.**



**AVENTURA GRÁFICA/ROL**
1 Breath of Fire III
2 Azure Dreams
3 Heart of Darkness
4 Final Fantasy VII
5 Dark Omen: Warhammer

**ROMPECABEZAS**
1 Lemmings
2 Baby Universe
3 Music
4 Bust A Groove
5 Spice World

**CARRERAS**
1 Colin McRae Rally
2 Test Drive 4x4
3 Moto Racer 2
4 C3 Racing
5 Toca Touring Car 2

**ESTRATEGIA**
1 Colony Wars: Vengeance
2 Command & Conquer: Retaliation
3 Sentinel Returns
4 War Games
5 Xenocracy



**BEAT 'EM UP**
1 Tekken 3
2 X-Men vs Street Fighter
3 Mortal Kombat 4
4 Rival Schools
5 Pocket Fighter

**SHOOT 'EM UP**
1 Apocalypse
2 Pequeños guerreros
3 R-Types
4 Wild 9
5 Forsaken

**PLATAFORMAS**
1 Tomb Raider 3
2 Abe's Exoddus
3 Crash Bandicoot 3
4 Medievil
5 Tenchu

**DEPORTIVOS**
1 FIFA '99
2 NBA Live '99
3 All Star Tennis '99
4 Cool Boarders 3
5 Knockout Kings

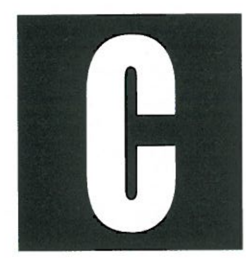
**LOS 5 MÁS VENDIDOS**
1 FIFA '99
2 Tomb Raider 3
3 Colin McRae Rally
4 Breath of Fire III
5 Lemmings

PlayStation, pero es aburrido. Tiene una jugabilidad adictiva, aunque no puedes esperar emociones intensas.
**Puntuación 70%**

**Broken Sword 2**
**Sony • 7.990 ptas. • Aventuras**
Una aventura de apuntar y señalar que cumple totalmente con su cometido. Si te van las aventuras de este tipo, perfecto. Si te disgusta la lentitud metódica típica de los rompecabezas y las historias con argumento búscate mejor otro título.
**Puntuación 70%**

**Bust-A-Move 2**
**New Software Center • 3.990 ptas. • Rompecabezas**
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con Tetris.
Lo mejor es el Modo dos jugadores.
**Puntuación 90%**

**Bust A Groove**
**Sony • 7.990 ptas. • Baila 'em up**
Vaya juego más guapo. Una captura de movimiento perfecta, unos pasos de baile fabulosos y, sobre todo, una música sencillamente genial, hacen de Bust A Groove una de las mejores opciones del momento. Y ¿de qué va? Pues bueno... ¡tienes que bailar! Después de PaRappa... ha nacido un nuevo género.
**Puntuación 88%**



**Castlevania**
**Konami • 9.490 ptas. • Aventuras**
Un juego de aventuras brillante que sigue la clásica tradición de los *Castlevania* para 16 bits. Y ahí empiezan sus problemas. A pesar de su grandiosidad y su complejidad digna de un juego de rol sigue teniendo el aspecto de un viejo juego de SNES.
**Puntuación 80%**

**Cardinal Syn**
**Sony • 7.990 ptas. • Beat 'em up**
De vez en cuando la vida te depara alguna que otra sorpresa. Todo el juego en sí es maravilloso y tiene todos los números para convertirse en el nuevo beat 'em up a batir. Soul Blade y Tekken 2 ya tienen un firme competidor: su nombre, Cardinal Syn.
**Puntuación 90%**

**Carnage Heart**
**Sony • 6.490 ptas. • Estrategia**
No es el juego de batallas de mechas que todos esperábamos, pero sí un entretenimiento estratégico con posibilidades. Diseña y construye robots y envíalos a hacer el trabajo sucio.
**Puntuación 80%**

**C&C Retaliation**
**Virgin • 7.990 ptas. • Estrategia**
No es la secuela de Red Alert, sino una actualización. Sí, las actualizaciones suelen ser innecesarias, pero ésta no. Terriblemente difícil y adictiva a partes iguales, la última aportación a la familia Conquer hará que pronto estés malgastando días de tu vida. ¿Qué tiene la guerra de bueno? ¡Esto!
**Puntuación 92%**

**City of the Lost Children**
**Sony • 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D**
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo *Alone in the Dark*. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
**Puntuación 70%**

**Circuit Breakers**
**Proein • 8.990 ptas. • Carreras**
Este juego es casi insuperable. Únicamente cabe destacar que el modo un jugador, comparado con la fantástica opción multijugador, no está a la altura de las circunstancias. Cuando se trata de videojuegos no importa tanto lo bonitos que son, como el tiempo que puedes jugar con ellos.
**Puntuación 88%**

**Clock Tower**



**New Software Center • 7.990 ptas. Aventuras en 3-D**
Es como si tomásemos *Resident Evil* y lo transformáramos en un sucedáneo más flojo Se trata de escapar del loco hombre-tijera, mientras investigas algunos asesinatos. Una trama poco atemorizante de asesinatos.
**Puntuación 60%**

**Colin McRae Rally**
**Proein • 8.990 ptas. • Carreras**
Estás ante uno de los mejores juegos de coches para la gris de Sony, ya que supera en realismo al mismísimo V-Rally. Si eres amante de los retos, aquí tienes uno nuevo.
**Puntuación 90%**

**Colony Wars**
**Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up***
Juego de combate espacial de aspecto estupendo pero de acción ya conocida. Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
**Puntuación 80%**

**Constructor**
**New Software Center • 7.990 ptas. Estrategia**
Los amantes de la estrategia tienen en *Constructor* un título más en el que desarrollar sus actividades edificadoras. Tiene elementos interesantes pero su excesiva complejidad no le ayuda demasiado.
**Puntuación 79%**

**Contra: Legacy of War**

**Centro Mail • 6.490 ptas. • *Shoot 'em up***
Acción rápida y frenética, cantidades industriales de reforzadores y armas, ráfagas de balas surgiendo de todas partes y monstruos rapidísimos que conseguirán atraparte antes de que puedas decir ¡que me pilla!
**Puntuación 70%**

**Cool Boarders**



**Sony • 6.490 ptas. • Carreras**
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas considerablemente. No está mal.
**Puntuación 60%**

**Cool Boarders 2**
**Sony • 7.990 ptas. • Carreras**
El mejor juego de snowboard disponible. No deben perdérselo ni los fans de este deporte de vértigo ni los amantes de los juegos de carreras. Aquí se corrigen todos los defectos del primer *CB*. Tienes otros «surfistas» con los que competir, un excelente modo dos jugadores y un montón de nuevas pistas y piruetas.
**Puntuación 90%**

**Copa del mundo: Francia '98**



**EA • 7.990 ptas.• Simulador de fútbol**
El primer FIFA PlayStation de EA realmente jugable que combina imágenes de vídeo de los jugadores reales con un estadio lleno de sus homólogos renderizados, para crear una atmósfera deslumbrante. Jugabilidad genial, controles muy eficientes e inteligentes ángulos de cámara se unen para crear una experiencia futbolística de lo más fluida y envolvente. Buen trabajo.
**Puntuación 79%**




## All Star Tennis 83%
**Ubi Soft • 7.995 pesetas • Simulador de tenis**
Casi alcanza los niveles de grandeza y rarezas de Smash Court. Acción rápida, furiosa y creíble combinada con elementos como el tenis bomba que convierten a este título en todo un éxito. Puesto que *Smash Court* ya no está a tu alcance, *All Star Tennis* se ha convertido en el mejor simulador del mercado. ¡Buenísimo!




## Apocalypse 92%
**Proein • 8.990 pesetas • Shoot 'em up**
*Apocalypse* es uno de los juegos más trepidantemente adictivos que puedes encontrar en la PlayStation. Su apartado gráfico es una auténtica gozada. Si no eres muy exigente, éste es tu juego. Pero si prefieres un desarrollo más complejo, búscate otro título.



## Asteroids 90%
**Proein • 6.990 pesetas •Shoot 'em up**
La versión de *Asteroids* para PlayStation sigue las directrices del original. La diversión es la mejor palabra para definir esta pequeña maravilla que, sin un desarrollo complicado, te hará vivir grandes momentos.

# A-Z Clasificados

## Cómo puntuamos:

| | |
|---|---|
| 0% – 20% | «Porca miseria» |
| 21% – 50% | Piénsatelo dos veces |
| 51% – 70% | Por encima de la media |
| 71% – 80% | Un buen esfuerzo |
| 81% – 90% | ¡Cómpralo! |
| 91% – 100% | ¡Genial! |



## B-Movie 86%

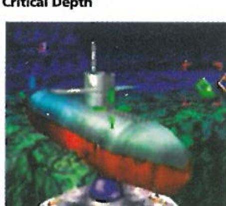
**New Software Center • 8.990 pesetas • Shoot 'em up**

El encanto obvio de *B-Movie* —salvar la Tierra de los feos hombres verdes— viene aderezado con unos niveles algo dificultosos, horribles horizontes grises y una jugabilidad ligeramente floja. Una lástima porque durante un buen rato es un *shoot 'em up* soberbio basado en misiones.

**Crash Bandicoot**
**Sony • 3.990 ptas. •**
**Plataformas en 3-D**
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
**Puntuación 90%**

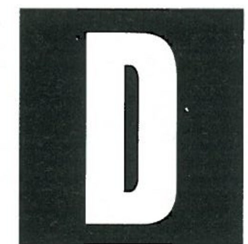
**Crime Killer**
**Proein • 8.990 ptas.•**
***Shoot 'em up***
Un juego de disparos muy logrado, con un montonazo de armas y artilugios de alta tecnología. Tu coche/moto es el no va a más, con un modo de persecución turbo, radar incorporado e incluso una conexión de comunicación. Violento y fluido.
**Puntuación76%**

**Critical Depth**



**New Software Center • 6.990 ptas.**
***Shoot 'em up***
Un *shoot 'em up* en 3-D «interesante» por el hecho de estar bajo el agua, aunque no tengas que elegir un submarino particularmente fabuloso. Se trata de un alocado marasmo de guerra entre submarinos que utilizan todo el armamento que pueden recoger.
**Puntuación 50%**

**C&C: Red Alert**
**Virgin • 7.990 ptas. •**
**Acción/estrategia**
Ex monstruo del PC, en la PlayStation todo este tinglado de soldados/estrategas parece un poco monótono. Pero no desestimes su jugabilidad; éste es uno de los juegos más absorbentes que existen.
**Puntuación 80%**






## Bust-A-Move 4 89%

**New Software Center • 8.990 pesetas • Puzzle**

Estás ante uno de los juegos más divertidos de la historia. La incursión de nuevas opciones maquilla, en cierta manera, una falta de innovación y un descarado «explotar el filón». De todas formas, se trata del mejor y más completo producto de la serie.

**Dark Stalkers**
**Iguana Games • 4.990 ptas. •**
***Beat 'em up***
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
**Puntuación 60%**

**Dead Or Alive**
**Sony • 7.990 ptas.• *Beat 'em up***
El mejor juego de lucha «no-Tekken» Gráficos en 3-D súper fluidos combinados con un detalle de textura muy definido, un combate rápido y unos combos multi-golpe espectaculares- Una compra obli-gada para cualquier experto «beat 'em upero».
**Puntuación 86%**

**DeadBall Zone**
**New Software Center •**
**7.990 ptas.• Deportes**
Es básicamente una actualización del clásico Amiga *Brutal Deluxe*. Menos en nombre y apariencia, se parece en todo. Esta nueva versión en 3-D tiene trazas bastante violentas y un armamento con bastante mala idea. Por desgracia, se viene un poco abajo a causa de una ejecución demasiado simplista y una ocasional dificultad de ver la bola.
**Puntuación 60%**

**Deathtrap Dungeon**
**Proein • 8.990 ptas. •**
**Plataformas**
No hay duda de que *Deathtrap Dungeon* es un juego que tiene un aspecto estupendo. Tras un largo proceso de desarrollo, su argumento se basa finalmente en esos libros de aventuras medievales fantásticas con las que siempre has soñado. Sin embargo, cuando llevas un rato jugando eso de «estupendo» queda un poco en entredicho.
**Puntuación 80%**

**Destruction Derby**



**Sony • 3.990 ptas. • Carreras**
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
**Puntuación 60%**

**Destruction Derby 2**
**Iguana Games • 3.990 ptas. •**
**Carreras**
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
**Puntuación 90%**

**Die Hard Trilogy**

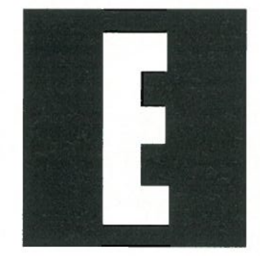


**Electronic Arts • 3.990 ptas. •**
**Blaster/conducción**
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
**Puntuación 90%**

**Doom**
**New Software Center •**
**6.990 ptas. • *Doom***
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo HER-UGE 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
**Puntuación 100%**

**Duke Nukem**
**New Software Center • 8.990 ptas.**
**• Clon de *Doom***
No es una maravilla comparado con los las ofertas más recientes; pero esta conversión de PC a PlayStation del clon de *Doom* ofrece una fantástica jugabilidad, combinada con un agudo sentido del humor.
**Puntuación 80%**

**Duke Nukem**
**Time to Kill**
**New Software Center • 8.990 ptas. •**
***Shoot 'em up***
Duke Nukem Time to Kill es un juego muy pero que muy divertido. Su desarrollo es interesante y el mapeado extenso. Sólo algunas pequeñas deficiencias técnicas le impiden subir la nota.
**Puntuación 95%**




**Everybody's Golf**
**Sony • 6.990 ptas.•**
**Simulador de golf**
Un juego estupendo y accesible que te presenta unos jugadores cabezones que manejan los palos de golf que da gusto verlos. Controles maravillosamente simples que ofrecen toda suerte de opciones de ajuste, giros y golpes de efecto. También nos brinda unos gráficos fluidos y un buen diseño de campos.
**Puntuación 84%**

**Exhumed**



**Erbe • 7.990 ptas. • Entorno 3-D**
Lo que comienza como un clon decente de *Doom* pasa a convertirse en un buen juego muy adictivo y de diseño exquisito. Mucha acción, enigmas y algunos niveles entrañables, con monstruos geniales y un montón de efectos.
**Puntuación 80%**

**Explosive Racing**
**Iguana Games • 4.990 ptas. •**
**Carreras**
La secuela de *Burning Road* presenta más carreras, más vehículos (incluyendo motos y camiones) pero sigue insistiendo en una perspectiva en 3-D un tanto engañosa y unos muros que parecen empeñados en atraerte.
**Puntuación 60%**

F

**Fade to Black**



**Iguana Games • 3.990 ptas. •**
**Aventuras en 3-D**
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
**Puntuación 80%**

**Felony 11-79**



**New Software Center • 7.990 ptas.**
**Conducción**
La cuestión es alborotar. Conduces por pueblos y ciudades causando estragos. Es muy divertido pero le faltan pistas, opciones y oportunidades para llegar a dominarlo.
**Puntuación 60%**




## Gran Turismo 98%

**Sony • 7.990 ptas. • Carreras**

Lo. Mejor. Que. Has. Visto. Nunca. *Gran Turismo* ya está en la calle y te aconsejamos que lo compres lo antes posible. Si lo tuyo son las carreras, este título de Sony no te decepcionará.



**Final Fantasy VII**
**Sony • 8.990 ptas. • Juego de rol**
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.
**Puntuación 100%**

**Fluid**
**Sony • 6.990 ptas. •**
**Musica interactiva**
La concepción del juego en Fluid es tan original e innovadora que descolocará incluso al más pintado. Su concepto aparece como contrapunto a la violencia y la rapidez de estos tiempos. Agradable y relajante.
**Puntuación 80%**

**Formula 1**
**Sony • 3.990 ptas. • Carreras**
Puede que le falte el tino de F1 '97, y F1 '98 ya está en tu tienda favorita, pero por 3.990 pesetas difícilmente te divertirás tanto en los circuitos de todo el mundo como con Formula 1. Vale la pena sólo por volver a ver esos estupendos gráficos.
**Puntuación 90%**

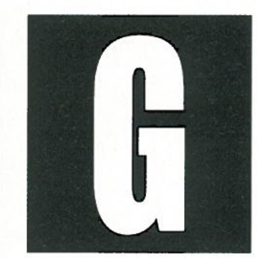
**Formula 1 '97**
**Sony • 8.490 ptas. • Carreras**
¡Ya está aquí! Y no se limita a actualizar los coches y las carreras, sino que presenta un nuevo modo de gráficos de alta resolución, comentarios mejorados y opciones de simulación que hacen de este juego una auténtica maravilla.
**Puntuación 90%**

**Formula 1 '98**
**Sony • 8.990 ptas. • Carreras**
La arriesgada decisión de Psygnosis ha dado un excelente fruto. Visual Science ha realizado un magnífico trabajo. Posiblemente se trata de la mejor entrega de la serie, aunque se le pueda encontrar algún pequeñííísimo fallo.
**Puntuación 95%**

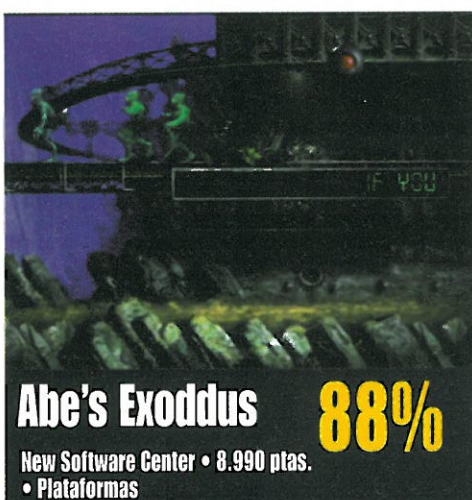
**Forsaken**
**New Software Center • 3.990 ptas.**
***Shoot 'em up***
Esta nueva creación de Probe se ha convertido en el pistoletazo de salida de las nuevas generaciones de shoot 'em up. Este título ha nacido con la vocación de unir tres conceptos en uno: el shoot 'em up subjetivo, algún que otro toque de simulación y pequeños destellos de puzzle.
**Puntuación 92%**

**Frenzy!**
**Infogrames • 7.990 ptas. •**
***Shoot 'em up***
Para un mocoso de un año y medio que se chupa el dedo, Frenzy! debe de ser una pasada. Una era inteligente y culta como la nuestra, demanda algo bastante mejor que esto. Absolutamente frustrante y aburrido.
**Puntuación 84%**

**Future Cop: L.A.P.D.**
**Electronic Arts • 7.990 ptas.**
***Shoot 'em up***
Una encantadora visión de las sórdidas calles del futuro. Aniquilas a la escoria mientras un pico de oro va soltando líneas al más puro estilo James Bond en el cuartel central, por cortesía de tu controlador en la base. Un desafiante juego de disparos de primera.
**Puntuación 82%**




**G•Darius**
**Proein • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up***
Adivina... tienes que volar cosas. Un montón de cosas. Continúa con la intención de hacer renacer el scroll horizontal, y no es un mal intento. Pero, no podrás remediar sentir que es un producto que sólo atraerá a los maníacos más dotados (y pacientes) de los juegos de disparos.
**Puntuación 40%**




## Abe's Exoddus 88%

**New Software Center • 8.990 ptas. • Plataformas**

Abe regresa para salvar a los indefensos Mudokon de los trabajos forzados en las minas, desenterrando los huesos de sus antepasados. Una repetición del Oddysee del año pasado, pero no por ello menos entretenida. De compra obligada para sus seguidores.

**Gex**

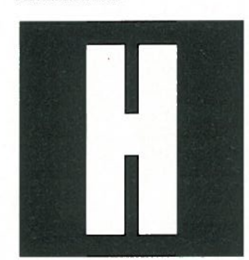


**Centro Mail • 4.990 ptas. • Plataformas**
Gekko, el chistoso de turno, brinca a través de niveles basados en plataformas con un estilo algo pasado de moda y se dedica a contar los chistes más malos que existen sin conseguir arrancarte ni una sonrisa.
**Puntuación 50%**

**Ghost in The Shell**
**Sony • 7.990 ptas. •**
***Shoot 'em up* en 3-D**
Aunque se llama *Ghost in The Shell* y está basado en la película *manga* del mismo nombre, tiene muy poco que ver con ella. Un montón de secuencias de vídeo *manga* centran la escena al principio del juego y al final de cada etapa. Cuentan la historia de un piloto novato al mando de un Fuchikoma en su lucha contra las fuerzas del mal.
**Puntuación 62%**

**Grand Theft Auto**
**Proein • 9.490 ptas. •**
**Crimen/acción**
Un enorme, envolvente y complejo juego de asesinato, robo y contrabando de drogas en tres grandes ciudades, de ingeniosa Inteligencia Artificial. Los gráficos son tan básicos que no puedes pensar que su contenido es tan atemorizante como pretenden hacer creer.
**Puntuación 80%**

**G-Police**
**Sony • 7.490 ptas. •**
***Shoot 'em up***
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció *C&C* y el *shoot 'em up* más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que *G-Police.*
**Puntuación 90%**



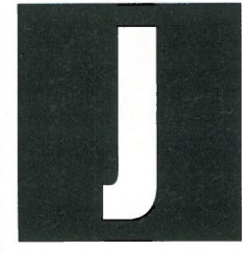
**Heart of Darkness**
**Infogrames • 7.990 ptas. •**
**Plataformas en 2-D**
Se trata de una excelente aventura plataformera. Sus gráficos y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico espectáculo. Lástima de algún que otro detalle y de su extremada dificultad.
**Puntuación 88%**

**Hexen**
**New Software Center •**
**7.990 ptas.• Clon de *Doom***
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
**Puntuación 70%**

I

**Indy 500**
**Virgin • 8.990 ptas. •**
**Carreras**
La Fórmula Indy parece empeñada en entrar en nuestros hogares. ¿Podrá la compañía Tomy conseguir su objetivo con su nueva creación? De momento, te servirá para conocer más de cerca la Indycar.
**Puntuación 78%**

**ISS Pro '98**
**Konami • 9.490 ptas. •**
**Fútbol**
Esta nueva versión del clásico de Konami es todavía más jugable y espectacular que la entrega anterior. Se han incluido muchas opciones más, pero seguimos encontrando a faltar algunas. No es excesivamente diferente del anterior, pero es genial.
**Puntuación 91%**



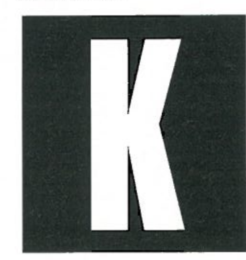
**Jet Rider**
**Sony • 6.990 ptas. • Carreras**
El típico juego de carreras que sustituye la dosis habitual de motores con unas excitantes motocicletas futuristas que corren tanto por tierra como por agua. Aunque esto no aporta nada a un juego un tanto deslucido.
**Puntuación 70%**

**Judge Dredd**



**Iguana Games • 8.990 ptas.**
***Shoot 'em up***
Un *shoot 'em up* en 3-D que se basa en el cómic del mismo nombre y que es compatible con todas las pistolas. Suena bien, es entretenido, pero no es tan bueno como *Time Crisis*, ni goza de su brillante sistema de control.
**Puntuación 60%**

**Jumping Flash 2**
**Sony • 7.990 ptas.**
**Plataformas en 3-D**
Mucho mejor que su buen predecesor. Hay muchas texturas mejores y la calidad de los niveles que vas a encontrar es superior. De todas formas, el juego sigue siendo demasiado fácil y no tardarás en terminarlo.
**Puntuación 80%**



**Klonoa**
**Sony • 7.990 ptas. • Plataformas**
Podría ser el mejor juego de plataformas a no ser porque puedes acabarlo en un día. A pesar de todo, es un gran título. Las secuencias de vídeo son excelentes y el juego en 3-D es soberbio. El juego tiene una riqueza y profundidad que no puedes ver muy a menudo.
**Puntuación 78%**

**Kula World**
**Sony • 7.990 ptas. • *Puzzle***
Se trata de un rompecabezas que te llevará por el camino de la amargura. Estar totalmente confundido será tu estado natural. Te ofrece unos niveles que consisten en grupos de riesgo con un cierto sentido. El desafío no está nunca fuera de tu alcance y siempre es jugable.
**Puntuación 90%**

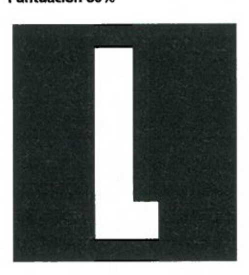
**Kurushi**
**Sony • 6.990 ptas. • Rompecabezas**
Rompecabezas enigmático para adultos en el que debes eliminar grandes cubos antes de que te aplasten. Se parece un poco a *Tetris* pero, es un concepto del todo nuevo en el mundo de los rompecabezas..
**Puntuación 80%**




## C3 Racing 91%

**Infogrames • 7.990 pesetas • Simulador de coches**

Divertido, rápido, lleno de opciones y muy jugable. Con estos argumentos, *C3* se convierte en el tercer mejor juego de conducción para PlayStation. Sólo *Toca 2* y *GT* lo superan. Pero si te gustan este tipo de juegos, este título de Infogrames es una referencia obligada en tu colección.



**Legacy of Kain**
**Erbe • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up***
Eres un vampiro que va por ahí devastándolo todo, dando puñaladas a diestro y siniestro y mordiendo el cuello a las vírgenes. Es un buen juego, pero los gráficos *sprite* le dan aspecto de juego de rol de 16 bits un tanto anticuado.
**Puntuación 70%**

**Libero Grande**
**Sony • 7.990 ptas. • Simulador de fútbol**
Es un juego tan original y extraño dentro de un género tan «visistado» como el del fútbol, que no pasará desapercibido ante tus ojos. Tiene algún que otro fallo, pero en general las virtudes se llevan la palma.
**Puntuación 88%**

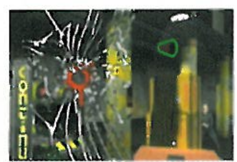
**Lost Vikings 2**
**Iguana Games •3.900 ptas.**
**Plataformas**
Tiene un aspecto un tanto polvoriento, pero es un buen juego de plataformas. Son tres vikingos, cada uno con sus propias habilidades, y los guías por un montón de niveles 2-D. Mezcla perfecta de puzzles y acción.
**Puntuación 80%**

**Lucky Luke**
**Infogrames • 7.990 ptas.**
**Plataformas en 2-D**
El lejano Oeste más cerca que nunca gracias a este cómic adaptado para PlayStation. Conviértete en el vaquero más intrépido del *far west* y ayuda a nuestro héroe a vencer a los malvados hermanos Dalton.
**Puntuación 68%**



**Madden NFL '99**
**Electronic Arts • 7.990 ptas.**
**Simulador de fútbol americano**
Un simulador de fútbol americano con toda la credibilidad del mundo. Por primera vez, Madden ha apostado por lo poligonal. Los jugadores pueden moverse con la mayor suavidad del mundo y tienes estadísticas a más no poder. El mejor de su género.
**Puntuación 88%**

**Maximum Force**



**New Software Center • 6.990 ptas.**
**Pistola**
La posibilidad de jugar tanto con la Gun-Con 45 como con las viejas pistolas tipo Predator es lo más destacado de este típicamente repetitivo juego de tiros. Gente digitalizada en plan cómico aparece tras barriles prerrenderizados anhelando que le des en la cabeza. ¡Pero ojo no mates a los civiles!
**Puntuación 65%**

**MDK**
**Iguana Games • 4.990 ptas.**
***Shoot 'em up***
Un *shoot 'em up* en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un *shoot 'em up* tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
**Puntuación 90%**

**Medievil**
**Sony • 8.490 ptas. •**
**Aventuras en 3-D**
Estás ante un juego espléndido, divertidísimo, absorvente y cuya realización técnica te dejará pasmado. La mezcla de géneros es excelente.
**Puntuación 90%**

**Megaman X4**
**Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up***
Estás ante un juego que ofrece lo de siempre, entretenimiento y diversión, pero que no aporta nada nuevo y es extremadamente sencillo en casi todos sus apartados. No es demasiado apto para consoleros exigentes.
**Puntuación 72%**

**Men in Black**
**Infogrames• 7.990 ptas. •**
**Aventura de acción**
Se trata de un más que notable CD que hubiera podido llegar mucho más lejos con algunos retoques en lo que a acción se refiere. De todas formas, es muy entretenido y sobre todo muy vistoso.
**Puntuación 82%**

**MicroMachines V3**
**Centro Mail • 4.490 ptas. •**
**Carreras en 3-D**
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
**Puntuación 90%**

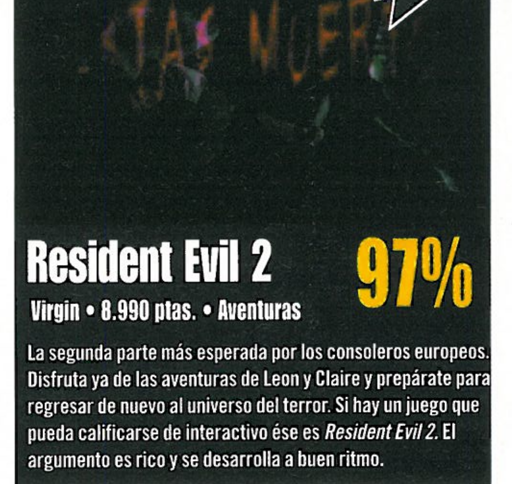
**Monster Trucks**
**Sony • 7.990 ptas. • Carreras**
Puedes hacer todo lo que se te ocurra para poder llegar el primero a la meta. Añádele algunas minas criminales y encontrarás un esfuerzo poco brillante y valorado.
**Puntuación 70%**

**Mortal Kombat 4**
**New Software Center • 8.990 ptas. •**
***Beat 'em up***
Cuarto intento para esos pobres Kombatientes, pero la sombra de los Tekken es demasiado alargada. Diversión temible, pero no la suficiente para perdurar a la larga.
**Puntuación 68%**

**Mortal Kombat Trilogy**



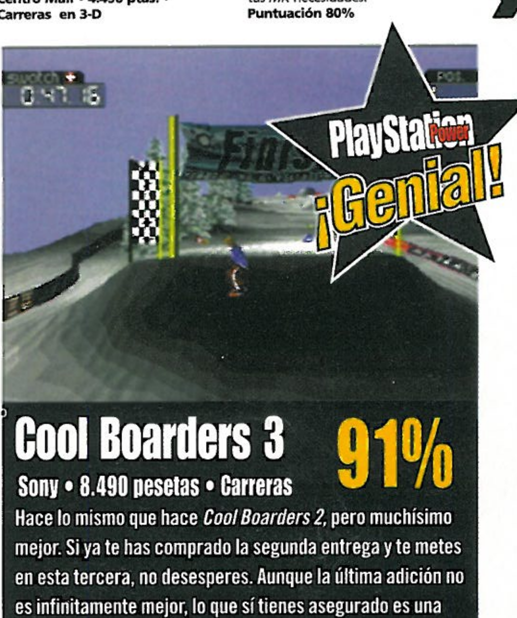
**Centro Mail • 3.990 ptas. •**
***Beat 'em up* en 2-D**
*Trilogy* contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
**Puntuación 80%**




## Resident Evil 2 97%

**Virgin • 8.990 ptas. • Aventuras**

La segunda parte más esperada por los consoleros europeos. Disfruta ya de las aventuras de Leon y Claire y prepárate para regresar de nuevo al universo del terror. Si hay un juego que pueda calificarse de interactivo ése es *Resident Evil 2.* El argumento es rico y se desarrolla a buen ritmo.




## Cool Boarders 3 91%

**Sony • 8.490 pesetas • Carreras**

Hace lo mismo que hace *Cool Boarders 2*, pero muchísimo mejor. Si ya te has comprado la segunda entrega y te metes en esta tercera, no desesperes. Aunque la última adición no es infinitamente mejor, lo que sí tienes asegurado es una buena sesión de acción de snowboarding casi perfecta.

# A-Z Clasificados

| Cómo puntuamos: | |
|---|---|
| 0% – 20% | «Porca miseria» |
| 21% – 50% | Piénsatelo dos veces |
| 51% – 70% | Por encima de la media |
| 71% – 80% | Un buen esfuerzo |
| 81% – 90% | ¡Cómpralo! |
| 91% – 100% | ¡Genial! |




## FIFA '99 93%

**Electronic Arts • 7.990 pesetas • Simulador de fútbol**

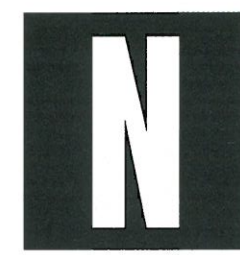
*¿Copa del mundo: Francia '98* con las botas más lustrosas? Sí, pero qué más da cuando lo que tienes entre manos es tan bueno como este juego. Un montón de mejoras, más y miles de equipos entre los que elegir, hacen de éste el mejor juego de balompié creado por los chicos de EA hasta la fecha. ¡Venga ese FIFA 2001!

**Moto Racer 2**
**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Carreras de motos**
Estás ante el mejor simulador de carreras para PlayStation. Es superable en bastantes aspectos, pero su velocidad, su infinidad de opciones y las emociones que desprende lo convierten en el número uno, por ahora.
**Puntuación 90%**

**Motorhead**
**Infogrames • 7.990 ptas. •**
**Carreras**
Un juego de carreras rápido y con nervio cuyo mecanismo funciona a la increíble velocidad de 50 cuadros por segundo. No hay opciones para dar y regalar, pero con los 10 coches y el modo Fantasma (que puedes guardar en la tarjeta de memoria) deberías tener más que suficiente.
**Puntuación 90%**

**Mr Domino**
**Virgin • 8.990 ptas. • *Puzzle***
Es, sin lugar a dudas, una de las experiencias más originales e intensas que hemos vivido últimamente en nuestra querida Play. Su increíble dificultad y su original desarrollo te engancharán al Pad por mucho que luches en contra.
**Puntuación 85%**

**Music**
**Proein • 6.990 ptas. •**
**Creación musical**
Una idea absolutamente genial y el único sistema para hacer música de baile sin tener que repetir miles y miles de muestras y secuencias con un equipo de sintetizadores. ¡Compón música con las mínimas habilidades! ¿No te apetecería ser DJ?
**Puntuación 85%**



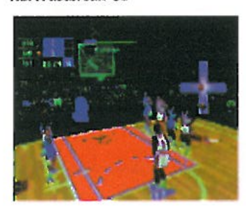
**Namco Museum Vol 1**
**Sony • 6.990 ptas. • Arcade**
¿Jugar con *Galaga*? ¡Sí!, ¿con *Pac-man*? ¡También! ¿Qué tal *Pole Position*? ¡Por favor!, ¿te apetece *Toy pop*? Bueno, y ¿*Rally-X*?, ¿qué? Estos clásicos están demasiado desfasados como para resultar interesantes.
**Puntuación 50%**

**Namco Museum Vol 2**
**Sony • 6.990 ptas. •**
**Arcade**
En esta nueva entrega de la colección de Namco Museum nos encontramos con *Gaplus* (bueno), *Xevious* (bueno), *Mappy* (extraño), *Grobda* (tarado), *Dragon Buster* (viejo) y *Ms Pac Man* (sin comentarios).
**Puntuación 50%**

**NBA: In the Zone 2**
**Centro Mail • 6.990 ptas. •**
**Baloncesto**
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
**Puntuación 80%**

**NBA Live 98**
**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Baloncesto**
Un juego de baloncesto perfectamente respetable, pero no muy diferente del anterior. Buena imagen y buen juego. Pasarás unos ratos excelentes enganchado a esto, aunque aun así, es un pelín repetitivo.
**Puntuación 70%**

**NBA Fastbreak '98**



**New Software Center • 6.990 ptas. •**
**Baloncesto**
Podrás disfrutar de un inmenso catálogo de formas de meter la pelota dentro del aro. Pases por la espalda, dejadas y montones de movimientos que hacen de este juego el más divertido del género de la canasta.
**Puntuación 89%**

**NBA Pro '98**
**Konami • 9.490 ptas. •**
**Baloncesto**
Crea jugadores, fíchalos, intercámbialos o traspásalos a tu antojo en un menú de opciones inacabable. Participar del juego o mirarte el partido desde el banquillo como entrenador es otra de las posibilidades que te ofrece NBA Pro.
**Puntuación 83%**

**Need for Speed III**
**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Carreras**
La simulación ha dejado paso a la velocidad, y lo que antes era un simple escaparate de prototipos de lujo se ha convertido en un excelente arcade que derrocha jugabilidad por los cuatro costados. Los mitómanos del género de las carreras no quedarán defraudados.
**Puntuación 78%**

**Newman Haas Racing**
**Sony • 7.990 ptas. •**
**Carreras**
Básicamente, es *F1 2.5*. El motor que controla este simulador es el de F1 con algunos retoques. Tendrás que estar vagamente interesado en la Indycar, eso sí. Los 15 nuevos circuitos y el renovado modo a pantalla partida justifican que los locos por las carreras compren este título.
**Puntuación 86%**

**NHL Face Off '97**
**Sony • 6.490 ptas. • Hockey**
Más de lo mismo. Se nota que los creadores se han pasado el año tumbados a la bartola, porque es igualito a la versión del año anterior. Todavía resulta bastante pobre comparado con *NHL 97*.
**Puntuación 50%**

**NHL '99**
**Electronic Arts • 7.990 ptas.**
**Hockey sobre hielo**
Excelente diversión para los conversos a NFL pero si tienes una versión anterior, piénsatelo dos veces antes de desembolsar tu dinero. Los acabados normales le añaden profundidad y longevidad y su sonido y su imagen son esmerados. Es el mejor simulador de hockey del mercado.
**Puntuación 74%**

**Nightmare Creatures**
**Sony •7.990 ptas. •**
**Aventura en 3-D**
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
**Puntuación 60%**

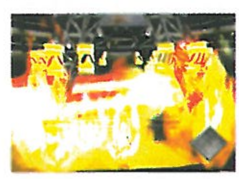
**Ninja**
**Proein • 8.990 ptas. •**
**Aventura/*Beat 'em up***
¿Qué es esto? ¿Un plataformas? ¿Un *beat 'em up*? ¿Un juego de aventuras? Um... Es todo —y nada— de eso; y ese es su verdadero defecto. Los enemigos más ingeniosos son los soldados esqueleto, cuyos torsos se agitan violentamente después de ser decapitados.
**Puntuación 75%**

**N20**
**Infogrames • 6.990 ptas. •**
***Shoot 'em up***
Diversión veloz y frenética en retorcidas cañerías pobladas de enemigos. A nivel gráfico hay demasiado movimiento para que sea un ganador: acaba siendo sólo un *shoot 'em up*. Buena banda sonora, eso sí.
**Puntuación 60%**



**Oddworld: Abe's Oddysee**
**3.990 ptas. • Plataformas**
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
**Puntuación 90%**

**One**



**Proein • 8.990 ptas. •**
***Shoot 'em up***
¡Como el clásico de SNES *Super Probotector* pero en 3-D! ¿Pero ése no era *Contra*? Sí, pero *One* cumple mucho mejor. Gráficos maravillosos, suave como la seda, repleto de malos alucinantes, armas de potencia obscena y con explosiones que queman las retinas. Sólo alguna que otra trampa injusta y su escasez de niveles (cinco) malogran un poco las cosas. Muy bueno.
**Puntuación 90%**

**Overblood**
**Iguana Games • 4.990 ptas. •**
**Aventuras en 3-D**
Lo que en un principio parece una simple copia de *Resident Evil*, pronto se transforma en un desafío para tu mente, a base de enigmas. Es envolvente, aunque le falta tensión.
**Puntuación 80%**

**Overboard**
**Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up***
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
**Puntuación 80%**



**Pandemonium**



**Erbe • 8.990 ptas. • Plataformas**
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... la cámara va como una flecha para conseguir un 3-D más creíble pero esto es incluso molesto porque tienes que saltar a plataformas que ni se ven.
**Puntuación 60%**

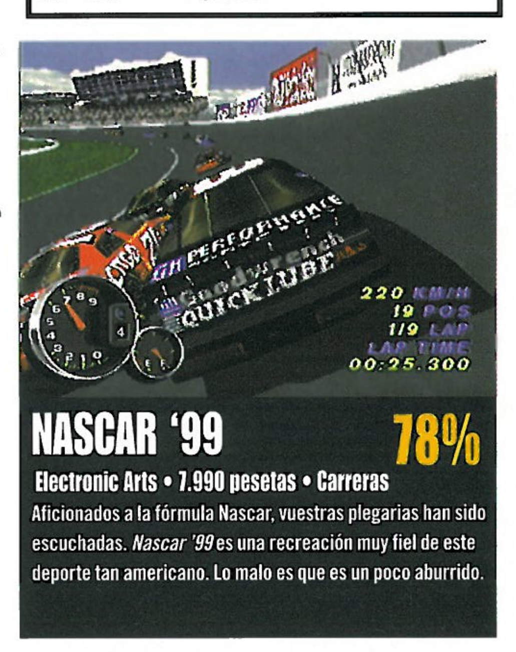
**PaRappa The Rapper**
**Sony • 6.990 ptas. • Acción rapeadora**
Un juego único que no tiene ningún antecedente parecido. Pulsa los botones al ritmo de la música para que PaRappa rapee. Lo malo es que se queda un poco corto y puedes acabarlo en unas pocas horas.
**Puntuación 80%**

**Point Blank**
**Sony • 6.990 ptas (sin pistola) •**
***Shoot 'em up***
Vale la pena gastar un poco y comprarse una Gun-Con, aunque sólo sea para jugar a dos *Point Blank*. Tiene un montón de juegos, cuatro niveles y ofrece alegría y humillación a raudales. Una diversión estupenda para después de un día agotador
**Puntuación 84%**

**Porsche Challenge**



**Sony • 3.990 ptas. • Carreras**
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que




## NASCAR '99 78%

**Electronic Arts • 7.990 pesetas • Carreras**

Aficionados a la fórmula Nascar, vuestras plegarias han sido escuchadas. *Nascar '99* es una recreación muy fiel de este deporte tan americano. Lo malo es que es un poco aburrido.



## Lemmings Collection 72%

**Sony • 4.990 pesetas • Puzzle**

Uno de los juegos de puzzles más difíciles y enfurecedores que hayas visto jamás. Y, a la vez, un clásico en su género. No es tan bonito como había sido en sus mejores tiempos, pero ¿a quién le importa? A ti no y a nosotros tampoco. No podías emplear esas 4.990 pesetas en nada mejor.




## NFL Blitz 89%

**New Software Center • 7.990 pesetas**
**Fútbol americano**

Fútbol americano. ¿Demasiado para los forofos del fútbol europeo? ¡Qué va! Sin las interminables series de estadísticas y jugadas de *Madden*, estás ante un brutal y divertido festival futbolero. Es el mejor en su género.



## Pequeños guerreros 81%

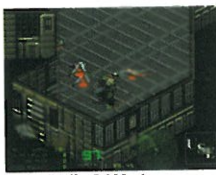
**Electronic Arts • 7.990 pesetas • Aventura/shoot 'em up**

*Pequeños guerreros* es un juego que tiene una realización técnica inmejorable. Es divertido durante algún tiempo, pero algunos problemas, básicamente de desarrollo, juegan en su contra. Hubiera podido ser un fuera de serie y ha acabado siendo interesante.

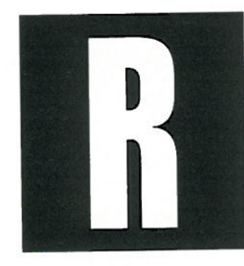
valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
**Puntuación 90%**

**Powerboat Racing**
**Proein • 8.990 ptas. •**
**Carreras de lanchas**
Podrás jugar durante un rato, pero tendrás que pensártelo dos veces. Sería mejor que te plantearas la idea de seguir haciendo carreras con chismes sobre cuatro ruedas, al menos, por el momento.
**Puntuación 56%**

**Project Overkill**



**Centro Mail • 5.990 ptas. •**
***Shoot 'em up***
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
**Puntuación 70%**



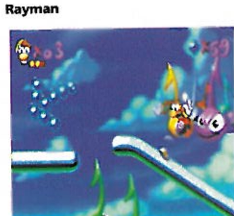
**Rage Racer**
**Sony • 6.490 ptas. •**
**Carreras**
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
**Puntuación 90%**

**Rally Cross**



**Sony • 6.490 ptas. • Carreras**
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
**Puntuación 70%**

**Rayman**



**Ubi Soft • 3.995 ptas. •**
**Plataformas**
Plataforma excesivamente brillante, complicada hasta la exasperación. Es básicamente un juego de 16 bits, pero más duro y de mejor aspecto. Por eso, está destinado a ser un firme integrante del nivel medio.
**Puntuación 50%**

**Ray Storm**
**Sony • 6.490 ptas. • Vuelo arcade**
Nos encanta, pero no llega a ser del todo bueno a causa de su jugabilidad un tanto simplista (disparar y salvar el pellejo) y su falta de gran variedad. Brillantes gráficos 3-D con un estilo anticuado de acción y tiroteo. Buen trabajo a pesar de todo.
**Puntuación 70%**

**Ray Tracer**
**Sony • 6.490 ptas. • Carreras**
No es de carreras propiamente dicho, pero es una nueva versión del éxito arcade *Chase HQ*, en el cual corres por una carretera tras unos enemigos que te interrumpen el paso. Es un alocado, divertido y rápido juego arcade.
**Puntuación 70%**

**Resident Evil DC**
**Virgin • 6.990 ptas.**
**Aventura**
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2!* Imprescindible.
**Puntuación 90%**

**Ridge Racer**
**Sony • 3.990 ptas. •**
**Carreras**
Aunque *Revolution* (arriba) lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
**Puntuación 90%**

**Ridge Racer Revolution**
**Sony • 3.990 ptas. •**
**Carreras**
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
**Puntuación 90%**

**Riot**
**Centro Mail • 3.990 ptas. •**
**Deportes futuristas**
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
**Puntuación 60%**

**Rival Schools**



**Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up***
*Rival Schools* es uno de los mejores juegos de lucha que podrás encontrar en el catálogo para tu querida PlayStation. Sus combates son los más espectaculares jamás vistos. Lástima que falten movimientos.
**Puntuación 94%**

**Road Rash 3D**
**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Carreras de motos**
Este título de Electronic Arts irrumpe en el mercado consolero como la mejor alternativa para los amantes de las motos. No es perfecto, pero sus gráficos, su velocidad, su conducción, su espectacularidad y sobre todo su jugabilidad le convierten en un excelente producto.
**Puntuación 90%**

**Roscoe McQueen**



**Sony • 7.990 ptas. •**
**Plataformas en 3-D**
Explora un edificio de dibujos animados apagando fuegos con tu manguera y rescatando a los pobres inquilinos atrapados. Ten cuidado con los malvados robots con los que deberás enfrentarte.
**Puntuación 70%**

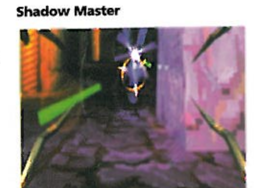


**S.C.A.R.S.**
**UbiSoft • 6.995 ptas. • Carreras**
¿Una partidita a *Mario Kart*? A falta de una SNES, esto servirá. Sin embargo, no es tan divertido de entrada, aunque el modo a cuatro jugadores es una sabia decisión, y en conjunto tiene un buen aspecto. Merece la pena considerar su adquisición.
**Puntuación 81%**

**Sentinel Returns**
**Sony • 6.990 ptas. • Estrategia**
Más o menos los 12 primeros niveles te mantienen enganchado, pero este interés empieza a desvanecerse rápidamente. Carece de la variedad necesaria para tenerte pegado a la pantalla durante horas.
**Puntuación 68%**

**Shadow Gunner**
**UbiSoft • 6.995 ptas. •**
**Acción en 3-D**
A lo mejor la originalidad no es el punto fuerte de este programa. Puede que la acción no capte tu interés más de una hora o dos. Aunque tiene un excelente entorno tridimensional, los anteriores factores juegan un poco en su contra.
**Puntuación 69%**

**Shadow Master**



**Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up***
En cuanto a gráficos, este juego de disparos es inmejorable. La jugabilidad tampoco está nada mal, aunque no es especialmente original. Sin embargo, una vez más, Psygnosis ha demostrado su maestría en el campo de la PlayStation.
**Puntuación 80%**

**Skull Monkeys**
**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Plataformas**
Plataforma tradicional en 2-D con una llamativa animación a base de plastilina. Un juego muy consistente, pero que carece de algunas de las características que han hecho famoso Oddworld. Bueno, aunque ligeramente anticuado.
**Puntuación 77%**

**Soul Blade**
**Sony • 6.490 ptas. • *Beat 'em up***
Namco casi iguala su saga magistral de *Tekken* con este juego de lucha de espadas. Los personajes son GRANDES y maravillosos, y se baten en ruedos en 3-D de lujo, mostrando sus divertidos movimientos de artes marciales.
**Puntuación 90%**

**Soviet Strike**
**Electronic Arts • 3.990 ptas. •**
***Helicopter 'em up***
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
**Puntuación 70%**

**Speedster**
**Sony • 7.990 ptas. • Carreras**
Una especie de *MicroMachines V3* pero con coches «reales». Buenos escenarios y un manejo sensible para pequeños coches, más las emociones de los choques y empujones que el juego conlleva. *MMV3* es mejor.
**Puntuación 70%**

**Star Wars Masters of Teräs Käsi**
**Virgin • 7.990 ptas. •**
***Beat 'em up***
Un increíble *beat 'em up*, con personajes carismáticos y con montones de golpes a realizar. Si no fuera por un par de características estarías ante un auténtico número uno. De todas formas, se trata de uno de los mejores.
**Puntuación 86%**

**Steel Reign**
**Sony • 6.990 ptas. •**
***Shoot 'em up* en 3-D**
Debería haber sido toda una revelación, pero este juego militar de Sony, basado en misiones, resulta un tanto decepcionante. Podría estar más trabajado, o ser más estratégico, aunque no está mal del todo.
**Puntuación 60%**

**Street Fighter Alpha 2**
**Iguana Games • 3.990 ptas. •**
***Beat 'em up***
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda. Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*. Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
**Puntuación 90%**

**Street Fighter EX**

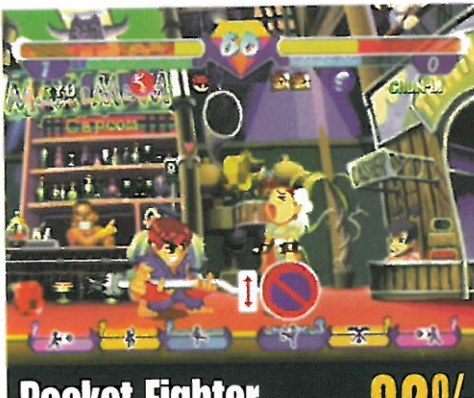


**Virgin • 7.990 pesetas •**
***Beat 'em up* en 3-D**
Si pensabas que los juegos de lucha PlayStation se limitaban a la serie *Tekken*, ya puedes ir cambiando de opinión. Capcom se ha vuelto a llevar el juego al taller para investigar a fondo y renovar su producto.
**Puntuación 90%**

**Supersonic Racers**
**Centro Mail • 2.990 ptas. •**
**Carreras**
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
**Puntuación 60%**

**Supercross '98 Jeremy McGrath**
**New Software Center •**
**7.990 ptas. • Motos**
Este juego no pasará a los anales de la historia de las consolas. Su primitivo diseño no le permitirá llegar demasiado lejos en este sentido. Sin embargo, no todo es malo y tiene algunos detalles que lo convierten en bastante interesante.
**Puntuación 69%**

**Swagman**
**Iguana Games • 4.990 ptas. •**
**Acción de rol**



## Pocket Fighter 82%

**Virgin • 7.990 pesetas • Beat 'em up**

Bueno, bonito y barato es lo que han conseguido los chicos de Capcom con este *beat 'em up*. Movimientos especiales fantásticos y un extraordinario modo dos jugadores hacen de este juego un paquete excelente, a pesar de ser algo simple.

Decepcionante para ser de los creadores de *Tomb Raider*. Juego de rol a la vieja usanza que combina el martilleo de teclas con la búsqueda de llaves y las artimañas para abrir puertas. Es un gran juego, pero sin pasarse.
**Puntuación 70%**

# T

**The Fifth Element**
**Sony • 7.990 ptas. • Puzzle en 3-D**
No se trata de Tomb Raider, pero es jugable y su nivel gráfico es excelente. Lástima que los puzzles son demasiado sencillos y que la acción es un poco repetitiva.
**Puntuación 80%**

**Theme Hospital**
**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Simulación de gestión**
Olvídate de Theme Park. Theme Hospital es una mejor aproximación al enfoque de la estrategia y la gestión de recursos. Construye un hospital, diagnostica y cura luego dolencias «chifladas». Gracioso, divertido y además estimulante. Genial.
**Puntuación 83%**

**Tempest X3**
**Virgin • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up***
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
**Puntuación 80%**

**Tekken**
**Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D**
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada. ¡Y sólo por 3.990!
**Puntuación 80%**

**Tekken 2**
**Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D**
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.
**Puntuación 94%**

**Tenchu**



**Proein • 8.990 ptas. • *Ninja 'em up***
Un increíble festival de violencia ninja, que imita aspectos de Bushido Blade y Metal Gear Solid para crear acción arcade en su estado más puro, con una gran Inteligencia Artificial del enemigo, movimientos sigilosos y golpes mortales.
**Puntuación 87%**

PlayStation Power ¡Genial!

## Tekken 3 97%

**Sony • 7.990 pesetas. • Beat 'em up**

Se trata del mejor *beat 'em up* que puedes encontrar en el mercado para PlayStation o para cualquier otra consola. Es tan increíble que te sentirás obligado a comprártelo.

# A-Z Clasificados

## Cómo puntuamos:

| | |
|---|---|
| 0% – 20% | «Porca miseria» |
| 21% – 50% | Piénsatelo dos veces |
| 51% – 70% | Por encima de la media |
| 71% – 80% | Un buen esfuerzo |
| 81% – 90% | ¡Cómpralo! |
| 91% – 100% | ¡Genial! |




## TOCA 2 93%

**Proein • 8.990 ptas. • Carreras**

Levantar polvareda, derrapar a lo loco, versiones mejoradas del coche de papá... Es el mejor juego de carreras que se haya creado jamás. El no va a más para la PlayStation. No es tan bonito como *GT* pero ni te vas a enterar. Mucha adrenalina y muy jugable.

**Tenka**



**Sony • 7.990 ptas. • Clon de *Doom***
A pesar de usar los polígonos 3-D para crear los niveles y los malos, esta remarcable proeza técnica no destaca por su jugabilidad. *Tenka* es un buen clon de *Doom*, pero inferior a *Doom* y a su competidor *Disruptor*.
**Puntuación 70%**

**Test Drive 4**
**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Juego de carreras**
Así es exactamente como debería haber sido *Need For Speed 2*. Montones de coches reales, unos diseños de carreras larguísimos y originales, y una conducción excelente y diferente para cada coche. Terrorífico.
**Puntuación 80%**

**The Lost World**



**Iguana Games • 7.900 ptas. • Plataformas**
Puedes ser un ráptor, un compsognathus o un cazador humano y trotar a través de un magnífico paisaje en 3-D. Fantástico aunque presenta una curva de dificultad frenética y unos malos demasiado duros.
**Puntuación 70%**

**Tiger Shark**
**New Software Center • 6.990 ptas. *Shoot 'em up***
No está mal, pero es un poco simple. Se basa en un artefacto que es a la vez un submarino y una barca. ¡Uff! En realidad es como los juegos de volar en 3-D, con montones de misiones.
**Puntuación 50%**

**Time Commando**
**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventura/Lucha**
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
**Puntuación 60%**




## Spyro The Dragon 94%

**Sony • 8.490 ptas. • Plataformas en 3-D**

Estás ante el mejor juego en tres dimensiones para PlayStation. Es rápido, divertido, adictivo y con una factura técnica envidiable. Una auténtica maravilla en colores.

**Time Crisis**



**Sony • 12.900 ptas. • *Shoot 'em up***
Lo hemos estado esperando con ansias, pero la verdad es que resulta un poco decepcionante. Viene con la pistola Gun-Con 45 (de ahí su precio exorbitante), aunque la diversión se acaba un poco pronto.
**Puntuación 70%**

**TOCA Touring Car**
**Proein • 4.490 ptas. • Carreras**
Uno de los mejores juegos de carreras que existen. Una presentación que no es la que se merece, unos gráficos granulados y la falta de opciones le han impedido sacar un 9/10, pero es un juego de carreras fantástico y perfectamente jugable.
**Puntuación 80%**

**Tobal No. 1**
**Sony • 6.990 ptas. • Lucha en 3-D**
Un poco flojo comparado con las texturas de *Tekken 2*. La movilidad sobre el cuadrilátero es única. El diseño de los personajes, un poco raro (robots, monstruos, ancianos), puede hacerlo interesante.
**Puntuación 70%**

**Tokyo Highway Battle**



**Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras**
Un curioso juego de carreras con el que, gracias al realismo de los coches, nunca consigues la velocidad que desearías. Gran variedad de vehículos y carreras que te mantendrán despierto toda la noche.
**Puntuación 80%**

**Tomb Raider**

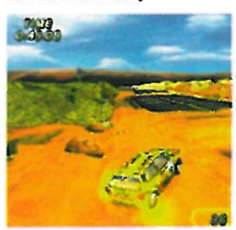


**Proein • 4.990 ptas. Aventuras en 3-D**
Deja de leer esto y ve a comprarlo. *Tomb Raider* mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
**Puntuación 92%**

**Tomb Raider 2**
**Proein • 8.990 ptas. • Aventuras**
Lo de Core Design no tiene nombre. No contentos con las inigualables cantidades de CD vendidos del título original, han continuado con las aventuras de Lara Croft, sin duda una de las segundas partes más esperadas del mundo PlayStation.
**Puntuación 94%**

**Tombi**
**Sony • 6.990 ptas. • Plataformas**
Es un juego muy divertido que se dedica a acumular elementos surgidos de otros géneros aunque básicamente es un plataformas. Lástima que su aspecto gráfico no esté a la altura de la máquina para la que ha sido creado.
**Puntuación 81%**

**Tommi Makinen Rally**



**Infogrames • 7.990 ptas. • Carreras**
Ciento treinta circuitos diferentes y un editor de pistas en 3-D contribuyen al fácil recoge-y-juega simulador de rallies. Si vas a aguantar mucho rato jugando, es discutible, pero aún queda mucha carrera por delante.
**Puntuación 64%**

**Total Drivin'**



**Infogrames • 7.990 ptas. • Carreras**
Añade a las opciones de carrera y vehículo de V-Rally el estilo divertido y tipo arcade de Rage Racer y tendrás algo parecido. Gráficos muy elegantes, velocidad, 40 coches y 20 carreras a cual más extraña. highly under-rated gem.
**Puntuación 90%**

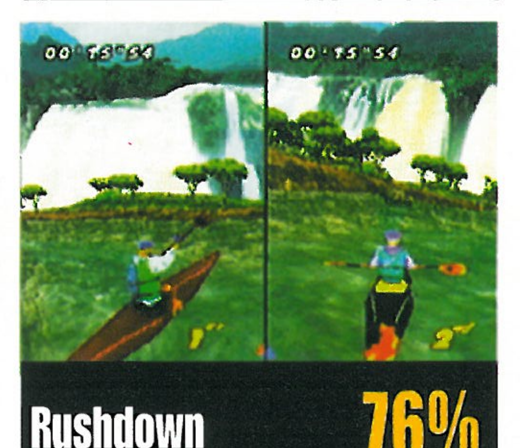
**Total NBA '97**
**Sony • 6.490 ptas. • Baloncesto**
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido. Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador Al resulte un tanto dudoso. Es maravilloso pero confuso.
**Puntuación 70%**

**Track & Field**
**Iguana Games • 4.900 ptas. • Machacacontroles**
Apretando botones (o aporreándolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
**Puntuación 70%**

**Treasures of the Deep**
**Sony • 7.990 ptas. • Exploración submarina**
Es una auténtica joya. Sus gráficos y misiones le auguran una vida exitosa. Si no fuera porque en algún momento (muy pocos) te costará alcanzar a los adversarios, sería perfecto. De todas formas, es de lo mejorcito para nuestra consola. Una maravilla.
**Puntuación 93%**

**Twisted Metal World Tour**
**Sony • 6.490 ptas. • Carreras**
Una gran mejora sobre el original que añade muchos niveles inspirados en ciudades famosas y algunos vehículos nuevos de gran factura con armas también innovadoras. Aunque sigue sin ser una maravilla gráfica. Lástima.
**Puntuación 80%**

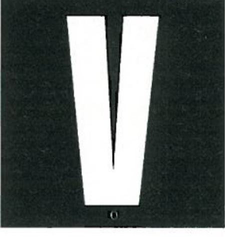


## Rushdown 76%

**Infogrames España • 7.990 pesetas • Simulador deportivo**

*Rushdown* es un título que tiene muy buenas maneras pero que da como resultado únicamente una buena intención. De todas formas, ofrece bastantes momentos de diversión y tres juegos en uno. En la variedad está el gusto.


**V-Rally**
**Centro Mail • 4.990 ptas. • Carreras**
No es *Sega Rally*, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras del juego.
**Puntuación 90%**

**Vandal Hearts**



**Iguana Games • 4.990 ptas. • Estrategia**
Un juego de rol de batallas que podría llegar a reclutar a un buen puñado de ex adeptos a los duendecillos. Es un juego de estrategia por turnos con una trama envolvente y unos gráficos impresionantes.
**Puntuación 80%**

**Versus**
**Proein • 8.990 ptas • *Beat 'em up***
Dispones de un montón de opciones. Puedes luchar con una pandilla de cuatro contra otra banda, o puedes escoger un solo personaje para que se enfrente a todos los demás, y los jefes, o incluso cuentas con una opción de exhibición. Hace unos años hubiera representado un buen desafío, pero hoy en día no.
**Puntuación 64%**

**Victory Boxing 2**




## Colony Wars: Vengeance 93%

**Sony • 7.990 ptas. • Shoot 'em up espacial**

Colony Wars: Vengeance se convierte en uno de los títulos más gratificantes dentro del catálogo para PlayStation. Sus gráficos, su desarrollo, su longevidad y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico número uno.




## Tomb Raider 3 95%

**Proein • 8.990 pesetas**
**Aventura gráfica en 3-D**

Tirarás el Pad por los suelos en un ataque de rabia pero volverás a recogerlo en cuanto te des cuenta de tu error. Es un juego difícil, así que no digas que no te hemos avisado. Pero, por encima de todo, es una obra de arte.

**Virgin • 8.990 ptas. • Simulador de boxeo**
Más movimientos, boxeadores y ambiente que en el original. Captura la sudorosa violencia del boxeo con una gran naturalidad. Pero sólo lo recomendamos para los amantes de este deporte. No tiene el ritmo ni la fascinación de otros juegos de lucha al estilo de Tekken.
**Puntuación 76%**

### Vigilante 8
**Proein • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up***
Un juego divertido, adictivo y de excelente factura técnica. Si tuviera más opciones y se solventara algún que otro problemilla en la generación de polígonos sería perfecto. De todas formas, es una pequeña maravilla.
**Puntuación 85%**

### Viper
**Infogrames • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up***
Viper es, sin miedo a equivocarnos, el mejor «matamarcianos» para la Play. Tiene algunos errores, pero su jugabilidad, sus gráficos y su capacidad para hacerte volver a un pasado moderno le hacen merecedor de caer en tus manos.
**Puntuación 85%**

### Virtual Pool
**Proein • 6.990 ptas. • Billar**
Toda la diversión de jugar en un bar pero sin aguantar el ruido. La física del juego es precisa, pero, aunque ofrece una buena visión y capacidad de control, un poco más de presentación no hubiera estado mal.
**Puntuación 80%**

### VR Baseball ' 97
**Iguana Games • 4.990 ptas. • Béisbol**
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
**Puntuación 60%**

### V2000
**Ubi Soft • 7.995 ptas.**
***Shoot 'em up***
Esta actualización del antiguo Virus de Amiga presenta variaciones en las misiones y algunos buenos toques en los gráficos, pero es víctima del síndrome de la repetición, unos controles confusos y un movimiento desigual.
**Puntuación 61%**




### WarCraft II



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia**
Sus gráficos «grumosos» ocultan un juego de asombrosa complejidad. Se parece bastante a C&C, pero lo preferimos gracias a una extraña jugabilidad que permite la aparición de elementos «mágicos».
**Puntuación 90%**

### War Games



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia**
Los creadores de este juego tomaron sabiamente el argumento básico de la película y lo catapultaron 20 años en el futuro. Ahora los ordenadores tienen cerebro y controlan las defensas de los países. Elementos de C&C y Return Fire combinados en un juego fascinante de ligera estrategia y toneladas de acción
**Puntuación 86%**

### Warhammer
**Iguana Games • 8.900 ptas. • Estrategia**
Enanos y duendes resuelven sus diferencias a puñetazos en esta adaptación acción/estrategia de los típicos juegos de mesa de rol. Es una fantasía trasladada a la época medieval.
**Puntuación 80%**

### Warhammer: II
**EA • 7.990 ptas.• Estrategia**
Nombre completo Warhammer: Dark Omen. Gana todas las contiendas en campos de batalla poligonales y ahorra tu buen dinerillo para actualizar tus criaturas medievales con un fabuloso equipo. En resumen, un juego de estrategia decente que se pierde un poco en la repetición y en la dificultad de sus niveles.
**Puntuación 78%**

### Wayne Gretzky '98



**New Software Center • 6.990 ptas. • Hockey sobre hielo**
Más hockey en 3-D, pero esta vez patrocinado por ¡Wayne Gretzky! Los chicos de GTI han aprendido de los veteranos y el resultado es un juego de simulación fantástico en cuanto a estadísticas.
**Puntuación 65%**

### Wreckin' Crew
**Proein • 8.990 ptas.• Carreras**
No es el juego más despampanante del mundo pero es rápido y descaradamente divertido. Wreckin' Crew presenta una experiencia de carreras basada en personajes de dibujos que corren en coches «huevo» a través de cuatro mundos temáticos. Es para tomárselo con buen humor.
**Puntuación 70%**

### Wipeout



**Sony • 3.990 ptas. • Carreras**
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
**Puntuación 90%**

### Wild 9



**Proein • 8.990 ptas. • Plataformas**
No tenemos la menor duda de que estamos ante un gran juego. La diversión está asegurada con esta creación de Shiny. Si no fuera por algún que otro problemilla sería perfecto.
**Puntuación 88%**

### Wild Arms



**Sony • 7.490 ptas. • Juego de rol**
¿Cansado de Final Fantasy VII? Wild Arms debería servirte para cubrir tu necesidad de una acción parecida hasta que llegue el número ocho. Este juego basado en turnos es bastante impresionante, pero si los juegos de rol no son lo tuyo, entonces ¿qué haces leyendo esto?
**Puntuación 79%**

### Wipeout 2097



**Iguana Games • 3.990 ptas. • Carreras**
Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.
**Puntuación 93%**

### World League Soccer
**Proein • 8.990 ptas. Fútbol**
*World League Soccer* no debería ser tu primera elección entre la multitud de títulos que con motivo del Mundial se han editado, aunque bien podría ser la segunda si eres un entusiasta del balompié. No está nada mal y puedes elegir entre un buen número de equipos. Los jugadores se parecen a los de verdad.
**Puntuación 70%**

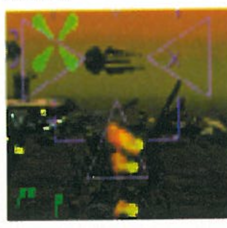
### WWF Warzone



**New Software Center • 7.990 ptas. • Boxeo**
Pensarás que no es cierto. Creerás que nos hemos vuelto locos. Pero, no. Aquí tienes, por fin, un juego de lucha medianamente decente para que puedas darle una buena tunda a tu pesado cuerpo. Y el modo 4 jugadores, sobre todo con tus propios personajes creados especialmente para la ocasión, es una verdadera maravilla.
**Puntuación 80%**




### Xenocracy






## Crash Bandicoot Warped 3 95%

**Sony • 8.400 pesetas. • Plataformas**

Es uno, o el mejor plataformas, para la gris de Sony. Su acción es tan trepidante, sus gráficos tan perfectos, su variedad tan inabarcable y todo tan perfecto que será mejor que no leas más y vayas a comprarlo ahora.

**Ubi Soft • 7.995 ptas. • Simulador espacial**
Eres un Ala Dorada y el comandante de las fuerzas de pacificación de la Organización de las Naciones Planetarias Unidas. Tu objetivo es restablecer la paz en la galaxia o morir en el intento. Para ello, tendrás a tu disposición cantidades industriales de arsenal de destrucción.
**Puntuación 71%**

### X-Men Vs Street Fighter
**Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up***
La idea original de combinar luchadores era interesante, pero si le falta esto se convierte en un juego que ofrece más de lo mismo. Muy bien acabado pero más de lo mismo.
**Puntuación 70%**




### Z
**Sony • 6.490 ptas. • Acción/estrategia**
En esencia es *Command & Conquer*, pero con robots borrachos como personajes y una jugabilidad algo extraña, sobre tomar banderas y ocupar zonas. Sumamente difícil y, gracias al estricto diseño de niveles, (donde sólo con una única secuencia de órdenes bien coreografiada acabas el nivel) no está abierto a la misma experimentación que *Red Alert*.
**Puntuación 65%**

### Zero Divide 2



**Sony • 6.990 ptas. • *Beat 'em up***
Zero Divide 2 es sin lugar a dudas mejor que su antecesor. Pero sus intenciones no llegan demasiado lejos en un terreno, el de la lucha, de por sí ya muy competitivo en el universo de la Play.
**Puntuación 63%**

## Test Drive 4x4 68%

**Electronic Arts • 7.990 pesetas • Carreras**

Si te gusta un poco de polvo... cómprate *Colin McRae Rally*. *Test Drive 4x4* no está a la altura por sus gráficos pobres, sus carreras sosas y su lentitud aunque es una experiencia divertida. Puedes salirte de la pista más que en el juego de Colin, pero eso no quiere decir que vayas a ganar la carrera. Ni mucho menos.



## Test Drive 5 78%

**Electronic Arts • 7.990 pesetas • Carreras**

Los coches se manejan como barcazas por el Canal de la Mancha, pero si rompes las pistas, te encontrarás con un emocionante juego de carreras. Aunque su modo Replay al estilo de *Gran Turismo* no llega a niveles de asombro absoluto, no deja de ser un buen juego con el que disfrutarás corriendo como un rayo por las calles de medio mundo.


COMPRA- VENTA- CAMBIO DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS NUEVOS Y USADOS E-MAIL JJSAN@ARRAKIS.ES
START GAMES
DISTRIBUIMOS A TIENDAS
CAMBIO DE JUEGOS PSX - SATURN - N-64
1.000 PTS
96-5393475 tlf
NUEVO TELEFONO
939.90.16.16 TLF
ESPECIAL CAMBIOS
TUS TIENDAS START GAMES EN
JUAN CARLOS I, 47
JUNTO PLZA CASTELAR
ELDA (ALICANTE)
BONO GUARNER, 10
JUNTO ESTACIÓN RENFE
ALICANTE
CRISTÓBAL SANZ, 26
FAX-96-5389189
ELCHE (ALICANTE)
Cronista Remigio Vicedo, 3
próxima apertura
ALCOY(ALICANTE)
WORLD GAMES
CLUB CAMBIOS
MANDA 2 JUEGOS + 10.000 PTS
SOLO ULTIMAS NOVEDADES
PODRÁS CAMBIAR JUEGOS
LAS VECES QUE QUIERAS
DURANTE TODO UN AÑO

GRATIS
ESPECIAL COMPRA PREPAGO
DESCUENTO 1.200 AUTOMÁTICO
EN TODOS LOS JUEGOS NUEVOS
LLAMA E INFORMATE.
970.59.59.65 TLF
ATENCIÓN AL CLIENTE DE 10:00 A 22:00 INCLUIDO DOMINGOS
ENVÍOS EN 24 HRS RECOGIDA GRATUITA EN TODA ESPAÑA - CAMBIA TU VIEJA CONSOLA X UNA DE ULTIMA GENERACIÓN




**PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2**
**APARTADO CORREOS 390**
**03180 TORREVIEJA (ALICANTE)**
**TEL. 965 71 80 79**
**FAX: 965 70 38 35**

# ¡ NO BUSQUES MAS !
# TENEMOS TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES AL MEJOR PRECIO

## TOMBRAIDER 3




Regresa de nuevo nuestra querida Lara con nuevas misiones, nuevas armas, nuevos enemigos, nuevas vestimientas y mucho más. No te lo pierdas!

## ABE'S EXODUS




Nuestro amigo Abe y sus compañeros están en peligro otra vez, sólo tú puedes ayudarles a ganar a su nuevo enemigo. 6 nuevas fases y nuevos movimientos. Totalmente en castellano.

## FIFA 99




Vuelve el deporte rey con mejores movimientos, mejores gráficos, 240 equipos, más ligas, y Super Liga Europea, todo esto en perfecto castellano (traducido y doblado)

## RIVAL SCHOOLS



Capcom vuelve con un gran juego de lucha en 3D con 26 personajes, gran cantidad de golpes especiales, increíbles movimientos y muchos modos de juego.

## CRASH BANDICOOT 3




Regresa nuestro amigo Crash. En esta aventura contará con nuevos vehiculos, nuevas fases y una nueva compañera.

## WILD ARMS




Sony pone a la venta este sensacional RPG que nada tiene que envidiar al fabuloso Final Fantasy VII, muchas mágias, mundos inexplorados, una gran aventura. Totalmente en castellano.

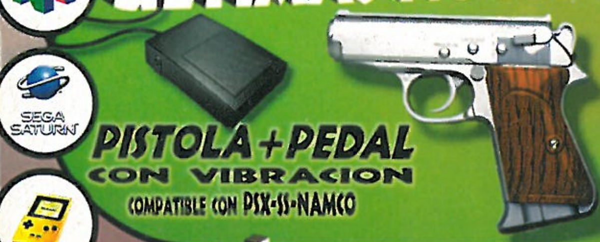
**PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA**

**¡ RAPIDO !**

ÚNETE A NUESTRA RED Y APROVECHATE DE MUCHISIMAS VENTAJAS. LLAMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.



## ULTIMAS NOVEDADES



**PISTOLA + PEDAL**
CON VIBRACION
COMPATIBLE CON PSX-SS-NAMCO



**VOLANTE POWER-PRO**
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS, ACELERADOR, EMBRAGUE FRENO Y FRENO DE MANO

**¡ GRATIS !** CON TU PRIMERA COMPRA: **TARJETA SOCIO + REGALO**

**ALBACETE**
C/. Juan Sebastian El Cano, 10

**BADAJOZ**
• Mérida: Mno. de Vargas, 24 ~ Tel. 629 50 99 25

**BALEARES**
• Ibiza: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
Mallorca
• Manacor: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11

**BARCELONA**
• C/. Nicaragua, 57-59 ~ Tel. 934 10 55 95
• C/. Begur, 38 ~ Tel. 934 31 62 34
• Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
• Terrassa: Avda. Jacquard, 35 Tel. 937 85 37 54
Sta. Mª de Palautordera:
• C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54

**BILBAO**
Barrio Santutxu
• C/. Particular de Allende, 10 Tel. 944 73 31 41
• Casco Viejo: C/. Belostikalle, 18 Tel. 944 15 56 42

**BLANES**
• C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84

**CASTELLON**
• Villa Real: C/. L'Alguer, 3 ~ Tel. 964 50 60 89

**GRANADA**
• Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21

**HUELVA**
• Aracena: Grán Vía, 11 ~ Tel. 955 87 00 37

**ISLAS CANARIAS**
LAS PALMAS
• Arguineguin: C/. Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• Granadilla: C/. San Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
• La Laguna: C/. Las Nieves, 18 Finca España Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• Puerto de Rosario: C/. 23 de Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56

**LA CORUÑA**
• C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42

**LLEIDA**
• Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64

**LUGO**
• C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
Monforte de Lemos:
• C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 982 41 00 69

**MADRID**
• C/. Carlos Hernández, 14 ~ Tel. 913 77 15 62
Collado Villalba:
• Alcázar de Toledo, 35-1 ~ Tel. 918 49 18 05

**MURCIA**
Caravaca de la Cruz: Caballeros. de Navarra, s/n

**SAN SEBASTIAN**
• Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63

**SANTANDER**
• Centro Com. Valle Real ~ Tel. 942 26 25 95
• El Alisal: C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
• C/. Castilla, 69 ~ Tel. 942 21 51 84

**SEVILLA**
• C/. Salineros, s/n ~ Tel. 954 95 00 33
• C/. Feria, 141 ~ Tel 954 91 57 05

**VALENCIA**
• C/. Maestro Gozalbo, 11 Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68

**VIZCAYA**
• Santurce: C/. de la Portalada, 2 Tel. 944 83 27 16

**VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES**

www.e-graphix.com


PlayStation. Son muchos y todos legítimos.
DUAL SHOCK™
ANALOG JOYSTICK
RATÓN
neGcon
SPECIALIZED ASCII PAD
SPECIALIZED JOYSTICK
NAMCO ARCADE STICK
MANDO DIGITAL (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)
G-CON 45
MEMORY CARD (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)
LINK CABLE
EURO AV CABLE
MULTI TAP
ESTUCHE-BOLSA PARA CONSOLA
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
G-con45 & © 1996 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.
"DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
namco
DUAL SHOCK™
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
La gama más amplia de accesorios y periféricos para conectar a tu PlayStation.